



Herausgeber und für den Inhalt verantwortlicher:
Leszek Chmielewski, Prager Straße 92/11/12, 1210 Wien, Österreich
@Mail: retrozx@gmail.com
Klubkonto (Inhaber: Bernhard Lutz):
KTO.: 546143, BLZ: 54862500 (VR Bank Südpfalz, Sitz: Landau)
SWIFT-CodeGENODE6K, BIC-CodeGENODE61SUW

Ausgabe 223

4 Quartal 2010

Das Vorwort

http://www.womoteam.de/ (Clubhomepage)
http://spc.tlienhard.com/ (Forum)

Willkommen zu der Zeitschrift von Usern für User. Wir sind vor allem auf EURE Artikel angewiesen. Ich kann alleine keine (angepeilten) 32 Seiten füllen, so gerne ich es auch tun würde. Ehrenwort! Für eingeschickte Artikel gelten folgende Regeln:
Die Artikel müssen sich mit dem Spectrum, ZX81, SAM, Sprinter 2000 oder nahen Verwandten des Sinclair ZX Spectrum befassen, auch Artikel über passende Hardware und Software ist gerne gesehen.
MAC/PC Software: Nur wenn ausdrücklich direkt im Zusammenhang mit den eingangs erwähnten Computern. Sehr gerne: Crosscompiler, Emulatoren, Game Maker und dergleichen. Auf keinen Fall aber Remakes von Spielen alter Plattformen auf moderner Hardware.

Schreckliches ist passiert: Wolfgang weilt nicht mehr unter uns. Es passierte am Montag nach dem Treffen in Wittenberg und traf uns alle unerwartet.
Was soll ich sagen? Ich traf Wolfgang mehrmals, auch mal außerhalb der normalen Clubtreffen, und er hat mir viele Sachen beigebracht, und vor allem im SAM-Bereich geholfen (ich wünschte, ich hätte seine Verbindungen). Ich denke dass er uns allen ein Väterlicher Freund und Lehrer war. Er fragte nie was wir für ihn tun können, sondern was er für uns tun kann.
Der Gevatter Tod hat ihn viel zu früh in der Blüte seines Lebens von uns gerissen, und uns alle damit geschockt.
Dieses Jahr starb zwar Wolfgang, doch der Club soll nicht mit ihm sterben. Das hätte Wolfgang sicher nicht gewollt!

Ich kann mit dem Tod einfach nicht umgehen!

Von Hans Schmidt kam folgendes Mail dazu:

Hallo LCD,

Es liegt mir sehr am Herzen mein Beileid für Wolfgang an dieser Stelle auszusprechen. Er hatte viel für uns getan. Er hatte den Club zusammengehalten, auch wenn es bestimmt oft sehr schwierig war. Gern denke ich daran zurück, wie er mir mehrmals (auf meinen Wunsch) einen Kasten Kölsch zum Treffen mitgebracht hat. Meine Frau und ich hatten es immer gern getrunken.
Es ist schon ein Lücke, die er in der Spectrum- und SAM-Szene hinterlässt. Es ist aber auch gut, dass sich jetzt andere Mitglieder gefunden haben, um sein
Erbe weiterzuführen. Und wie ich sehe, mit Erfolg!
Unbekannterweise möchte ich seiner langjährigen Lebenspartnerin Eva mein Mitgefühl aussprechen.

Hans Schmidt

Erfreulich ist hingegen dass wir neue Clubmitglieder gewinnen konnten.
Ich habe jetzt begonnen einige Spectrum-Items (und nicht nur die) auf eBay zu verkaufen. Nicht dass ich dabei Gewinne machen würde, vielmehr bekomme ich größtenteils weit weniger als ich dafür bezahlt habe, aber die Idee dahinter ist dass man dadurch eventuell neue Spectrum-Kontakte kennen lernt. Tatsächlich haben wir dadurch zumindest ein neues Mitglied gewonnen.

Irgendwie wollte ich noch frohe Weihnachten und einen guten Rutsch ins neue Jahr wünschen, aber ich weiß dass es ohne Wolfgang einfach nicht dasselbe sein wird, also lasse ich es zumindest dieses Jahr, und werde auch in der Ausgabe auf weihnachtliche Dekoration verzichten.

LCD-Leszek Chmielewski

Termine 2010

Verbleibende lose Treffen in 2010

10-12.12.2010: JHCon2010 (Jindřichův Hradec)

Vorwort-Englisch

Welcomes to the magazine from Users for Users. We are depended on YOUR articles. I cannot fill all 32 pages myself alone, even if I would do it so gladly. Following rules are applicable to sent in articles:
The articles must deal with the Spectrum, ZX81, Sprinter 2000, SAM Coupé or near relatives of the Sinclair ZX Spectrum, also article about matching hardware and software is welcome.
MAC / PC software: Only if expressly directly in the context of the at the beginning mentioned computers. Very much gladly: Crosscompiler, emulators, Game Maker and such. By no means however remakes of games from old platforms of modern hardware.

Dreadful thing happened: Wolfgang died. It happened in Wittenberg on Monday after the meeting and affected us all unexpectedly.
What should I say? I met Wolfgang several times, also once outside the normal club-meetings, and he/it taught me many matters, and helped (I wish that I would have his connections) in the SAM-matters. I think that he was a fatherly friend and teachers for us all. He never asked something we can do for him, but what he can do do for us.
The death tore him from us too early in the bloom of his life, and shocked us all with it.
This year, Wolfgang admittedly died, however the club should not die with him. This certainly Wolfgang would not have wanted!

I can simply not handle the death!

Pleasant is, however, that we could win new club-members.
I now began to sell some Spectrum-Items (and not only this) on eBay. Not that I would make profits with them, as I get for it much less than I paid, but the idea behind it is that I possibly attract new Spectrum-People through it. Actually, we won a new member at least through it.

Somehow I still wanted to wish glad Christmas and a good slide in the new year, but I know, that it will simply not be the same without Wolfgang, therefore I leave it out at least this year, and will give up all Christmas-like decoration in this issue.

LCD

IT'S YERZMYEY

Hi,

AY-RIDERS: "ATARIDERS" EP album.
(C) 2010 by AY-RIDERS.

DOWNLOAD: http://ay-riders.speccy.cz/007.htm

This music has been made on regular ZX Spectrum computers. The 8th song has been made on ZX Spectrum with TurboSound.
The album contains mostly covers of famous Atari songs. It also contains several original songs but inspired by Atari music.
With a special appearance of our guest: Voxel.

Total time: 24:06 min.

01. X-agon - Warhawk, Atari800 (Rob Hubbard)
02. Factor6 - Barymag 2_8, Atari800 (X-Ray)
03. X-agon - Digi loo digi ley, Atari800 (Kemal Ezcan)
04. X-agon - Space Lobsters, Atari800 (Richard Munns)
05. Gasman - Self Test ZX Remix, Atari800
06. X-agon - Feud Ingami, Atari800 (J. C. Brooke)
07. X-agon - Jet Set Willy, Atari800 (Rob Hubbard)
08. Gasman and Voxel - X-Ray Speculation (inspired by X-Ray's XL/XE music)
09. X-agon - Ninja Commando, Atari800 (Adam Gilmore)
10. Factor6 - Blip Atari800, (Hugh Jorghans)

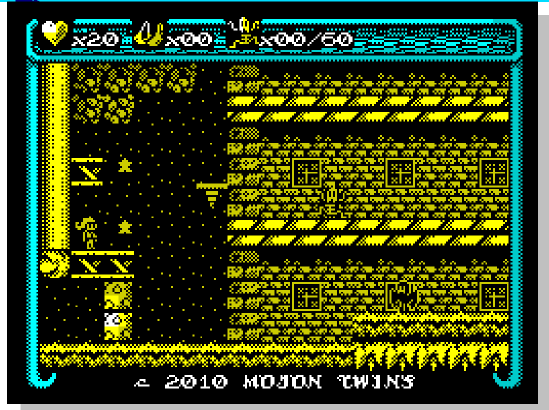
Greetz,
Yerz

Das Neue muss ins Alte

„Ein Spectrum ohne News ist nur totes Kapital“.

Cheril Perils

http://www.mojontwins.com/juegos_mojonos/cheril_perils/

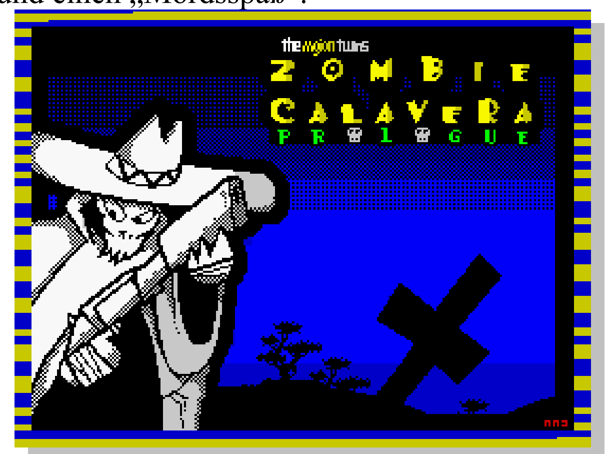


Cheril aus dem Dschungel ist wieder da, dieses mal hat sie zwar die Stadt erreicht, aber diese wurde von Zombies überrannt. Unsere immer leicht bekleidete Freundin muss nun die 60 Zombies durch Sprung auf den Schädel töten, damit die Stadttore wieder geöffnet werden. Ein nettes neues Spiel für zwischendurch.

Schon wieder Zombies

http://www.mojontwins.com/juegos_mojonos/zombie-calavera-prologue/

„Zombie Calavedra Prelude“ („Zombie“ ist eigentlich eine politisch inkorrekte Bezeichnung. Nennen wir sie mal „Vermindert Lebendige“) ist ein neues Spiel von Mojon Twins. Das verspricht stimmungsvolle Grafik und einen „Mordsspaß“.



Wie üblich, ist es ein Jump & Run, allerdings fehlt Mojon-typische nackte Haut, die sich nicht so leicht in einem Zombie-Shooter unterbringen lässt. Das könnte aber auch daran liegen dass es dieses mal keine Heldin, sondern ein Held der selber „Vermindert Lebend“ ist, der da mit Skeletten aufräumt. Untote Frauen sehen nur bedingt sexy aus (eventuell Vampire). „Calavedra“ heißt übrigens übersetzt „Totenschädel“



Es handelt sich jedenfalls um ein Flip Screen game, welches mir sehr gut gefällt. Sieht aus wie Schattentheater (man kann sich vor Geistern im Schatten auch verstecken), also grafisch ein gelungenes Experiment.

Mojon Twins sind inzwischen zu festen Software-Lieferanten geworden ohne die nur mehr halb so viele neue Spiele erscheinen würden.

Die Ganoven sind da!

http://www.retroworks.es/nelo_en.html



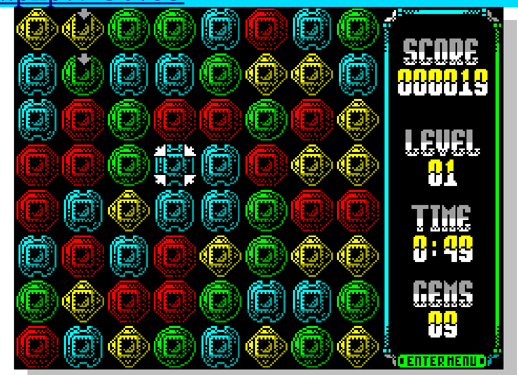
Wie bereits erwähnt, ist das Retroworks-Spiel Nelo y Quqo fertig geworden und ein tolles Adventure für Spectrum 48K geworden. Die englische Übersetzung der spanischen Gaunersprache wird eventuell und nicht-Engländer etwas irritieren, aber mich zumindest hat das nicht allzu sehr gestört.



Grafisch sieht das Spiel sehr gut aus, und die Rätsel sind logisch und durchdacht, jedoch nicht zu offensichtlich oder leicht. Ich kann es nur empfehlen.
Sourcecode ist übrigens auch herunterladbar (leider nur von der spanischen Version), so dass Assembler-lernwillige sich etwas abschauen können.

Magic Tokens

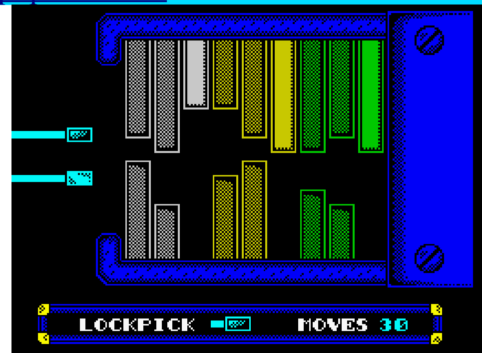
http://www.worldofspectrum.org/forums/showthread.php?t=30753



„Bejeweled“ und „Gem Machine“ scheinen diese Spielart auf dem Spectrum populär gemacht zu haben, und nun gibt es ein weiteres Mitglied dieser Familie: „Magic Tokens“ von Shiru. Geschrieben für „Moja Igra 4“ game compo, wurde es nun als TAP releast. Ziel des Spieles ist es innerhalb der vorgegebener Zeit eine gewisse Menge an Edelsteinen zu pulverisieren indem man mindestens drei davon in eine Reihe bringt. Aber Achtung! Nur wenn dabei Steine pulverisiert werden, darf man zwei davon vertauschen.
Ich habe in Wittenberg meine eigene Interpretation des Themas gezeigt, welches leider noch nicht fertig ist. Es wird fertiggestellt sein sobald ich mich geistig vom Tod Wolfgangs erholt habe, und es wird auf der SCENE+ exklusiv erscheinen.

Das ist alles nur geklaut

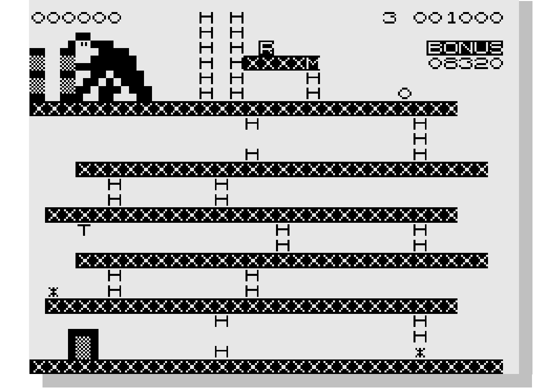
http://www.worldofspectrum.org/forums/showthread.php?t=30738



„Safecracker“ ist ein neues kniffeliges Puzzle-Spiel von Ralf (Rafal Miazga) in dem man sich als Einbrecher betätigen muss. Wer Lust auf Kopfnüsse hat, ist bei dem Spiel genau richtig. Jedes der drei Levels sieht anders aus. Für Abwechselung ist daher gesorgt.

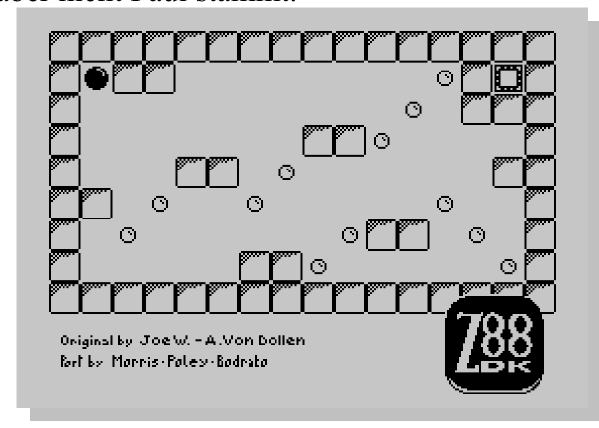
Kong ZX80 ohne Flimmern

http://www.fruitcake.plus.com/Sinclair/ZX80/FlickerFree/ZX80_Kong.htm



Um die Universalität seiner flimmerfreien ZX80-Routinen zu demonstrieren, hat Paul Farrow ein Kong-Spiel, welches alle vier Levels

der japanischer Version beinhaltet, für den Rechner geschrieben. Interessanterweise bietet er auch eine ROM-Cartridge für das Interface II an, die einen ZX80 Emulator und dieses Spiel beinhalten.
Auf seiner Seite finden sich noch weitere Cartridge-Projekte wie „Death Star“, welches aber nicht Paul stammt.



Hütchenspieler gesucht

http://www.worldofspectrum.org/infoseekid.cgi?id=0025135

Shiru hat ein 2 KB „großes“ Spiel „Find the Smiley“ geschrieben, welches auf einem immer schneller werdenden Hütchenspiel basiert. Im Unterschied zum echten Hütchenspiel, welches illegal ist, gibt es am Spectrum nicht die Gefahr dass man vom Hütchenspieler betrogen, oder von seinem Partner beklaut wird.
Das Spiel macht jedenfalls Spaß.

Horace in the mystic woods

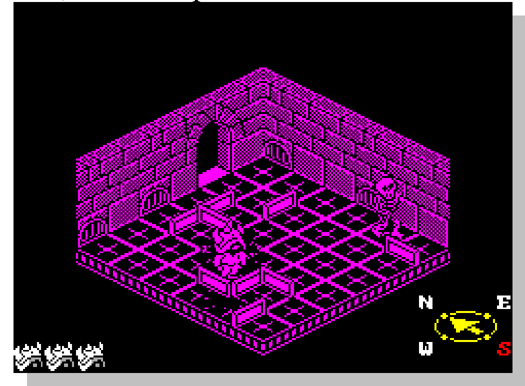
http://www.bobs-stuff.co.uk/horace.html

Bob hat sein neues Horace Spiel von dem ich in der letzter Ausgabe berichtet hatte, das er basierend auf einem Psion Series 3 Spiel am Spectrum neu geschrieben hat, fertiggestellt. Es ist auf seiner Homepage in der Downloads-Sektion zu finden, oder auf World of Spectrum:
http://www.worldofspectrum.org/infoseekid.cgi?id=0025136
Es ist mit viel Liebe gemacht, hat Beeper Sound mit digitalisiertem Schrei, und sehr schöne Grafik. 64 Screens gilt es zu bewältigen. Ein wirklich nettes Spiel das man sich anschauen sollte.

Oddi the Viking

http://www.worldofspectrum.org/infoseekid.cgi?id=0025145

„Digital Brains“ aus Spanien haben wieder ein isometrisches Spiel programmiert. Wer jedoch anhand des Screenshots gelangweilt ein Filmation 3D Adventure a la 3D Game Maker erwartet, der wird positiv überrascht sein.



Man steuert den Wikinger in Runden, und muss die Tür erreichen, ohne dass das Skelett zu nahe kommt. Nach jedem Zug des Wikingers, macht das Skelett aber zwei Züge, so dass eine sehr durchdachte Vorgangsweise notwendig ist.
Das Spiel ist umschaltbar zwischen Spanisch und Englisch, und es gibt eine Version für 128K sowie eine für 48K. Das Menü ist aufgebaut im Stil von Batman/Head over Heels. Insgesamt ein wirklich schönes neues Spiel mit einem Manko: Ein Custom Loader verwehrt Disketten=benutzern die Möglichkeit das Spiel mit Titelbild auf die Diskette zu bannen.
Schade, sonst könnte ich das Spiel wirklich uneingeschränkt empfehlen.

I Go-R

http://www.worldofspectrum.org/infoseekid.cgi?id=0025137

Mit I Go hat AER aus Rußland wieder eine neuere, besser animierte Version seines „Radio Robot“ publiziert. Leider ist es nur im TRD-Format verfügbar, aber ich denke dass es nicht schwer sein sollte daraus ein TAP zu erstellen, da es keinelei spezielle Streams zu haben scheint, die typisch für andere TRD-Spiele sind. Die Frage ist nur ob es sich lohnt, denn so ganz super ist das Spiel leider nicht (meine persönliche Meinung).

Wubtris

http://www.worldofsam.org/node/664

Wub ist ein neuer Programmierer am Firmament des SAM Coupé. Am Anfang hat er sich ein einen Tetris-Klon als erstes Werk ausgesucht, und daran 5 Jahre programmiert bis die Version 1.0 endlich fertig wurde.

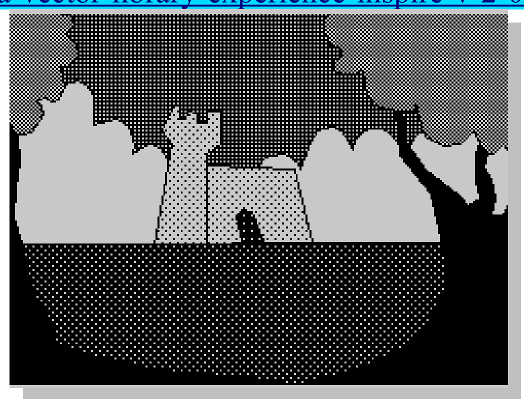
Was jedoch lange währt, wird gut. Mit Wubtris hat er einen 1-2 Spieler Klon erschaffen, der zu gefallen weiß. Auch ohne Hintergrundbilder kann man von guter Grafik sprechen, die das Niveau von ähnlichen Spielen auf dem Sega MegaDrive hat.

Wir SAM Benutzer wurden in letzter Zeit nicht besonders mit neuer Software verwöhnt, deshalb empfange ich das Spiel in tiefster Dankbarkeit.



Mojons Vektoren

http://www.mojontwins.com/2010/09/09/super-ultra-vector-library-experience-inspire-v-2-0/



Scheinbar beginnen sich Mojon Twins für Vektorgrafiken zu interessieren, um sie wahrscheinlich in ihre Spiele zu integrieren (Adventures), wenn man bedenkt dass sie auch an einem Multiple Choice Dialog System arbeiten.

Die Vector Library namens „Ultra Vector Library Experience Inspire“ basiert auf den Bibliotheken des z88dk, und beherrscht PLOT, DRAW und FILL, jedoch kein CIRCLE. Die Geschwindigkeit ist sehr gut, da eine Liste aus dem Speicher direkt verarbeitet wird, ohne dass sich BASIC um einzelne Befehle kümmern muss.

Die Module spielen verrückt

http://www.worldofspectrum.org/forums/showthread.php?t=31365

Es gibt Modulprototypen die es nicht geschafft haben als Interface II Module auf den Markt zu kommen. Leider gilt das auch für deren Tape-Versionen. Die dafür verantwortliche Firma hieß „Parker Software“

Tom-Cat hat nun aus den Binärdateien diese Spiele zu TAP umgewandelt. Es bleibt ein kleines Manko: Diese Dateien laufen nur auf Spectrum +2A und +3, weil diese den AllRAM-Modus beherrschen.

Hoffentlich wird sich jemand noch die Mühe machen die Spiele im Speicher zu verschieben, so dass sie ab 32768 oder 49152 auch laufen, und somit auf allen Spectrum-Modellen lauffähig sind. Schwer dürfte das nicht sein.

Die Spiele sind:

Gyruss, Qbert, Loco Motion und Popeye



Auf jeden Fall bin ich Tom-Cat dankbar dass er das Thema angestoßen hat.

Russischer Seedrache

http://www.worldofspectrum.org/forums/showthread.php?t=31344

„Sea Dragon“ ist ein Atari Spiel aus frühen 80er Jahren. Einige russische Programmierer unterhielten sich auf zx.pk.ru über die Spectrum Umsetzung. Das problematische war das Scrolling, welches nicht flüssig genug auf einem Spectrum möglich war. Nun wurde das Problem aber offensichtlich gelöst und eine erste Beta-Version ist erschienen.



Retroworks schlagen zurück

http://www.worldofspectrum.org/forums/showthread.php?t=31403

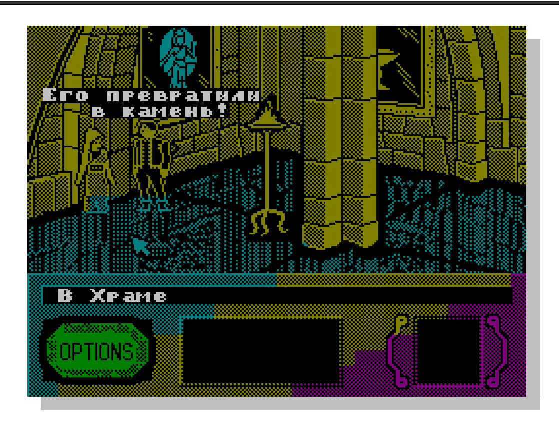
Retroworks haben für die Veranstaltung „Retro Madrit“ zwei Spiele beinahe fertiggestellt: „Cray 5“, eine Umsetzung des gleichnamigen Spiels vom Amstrad CPC, am Spectrum sehr farbenfroh realisiert. „Genesis-Dawn of a new day“ ist ein schnelles Shoot'em up in dem horizontal gescrollt wird.

Open Source Update

http://opensourcezx.untergrund.net/

Nach über einem Jahr Stille gab es wieder ein Mega Update auf der ZX Open Source Website:

- Black Raven 2 demo StarCraft-ähnliches RTS Demo
- Prince of Persia Klon von Prince of Persia von Jordan Mechner
- Pirates Klon von Pirates!
- Legend of Kyrandia demo Ein SCUMM-ähnliches Adventure Spiel. Leider nur ein Demo



- Dune: Battle for Arrakis Klon von Dune 2
- Rainbow Beer Megademo Megademo!
- Laxative Unfertiges demo
- Dess 1.02 Disk doctor/editor
- Laser BASIC for Assembler ZX Decompilertes und modifiziertes Laser BASIC
- Universal HRUST Finder Disk ripper (nur HRUST Dateien)
- Uwol: Quest for Money vor kurzem veröffentlichtes arcade Spiel von den Mojon Twins
- ZYX boot Nettes TR-DOS boot

Da Source Codes veröffentlicht wurden, dürfte einer Modifizierung für TAP und Übersetzung ins englische, nicht mehr viel entgegen stehen.

Adventures of PacMan

http://zxm.speccy.cz/index.php?clanek=484

Factor6 veröffentlichte ein neues PacMan Spiel. Das ungewöhnliche daran ist dass es sich dabei um ein reines Textadventure handelt. Pac Txt verzichtet auf jede grafische Darstellung (außer Verzierung) und setzt auf das reine Spiel.

Aggressiv!!!

http://www.olegorigin.com/zx/zx.html

Mit „Aggressor“ har Orgin (Oleg) sein zweites früheres Spiel (aus dem Jahr 1997) endlich fertig gestellt und veröffentlicht. Es handelt sich um ein zwei Disketten (TRD, 640 KB) großes Shooting Gallery/Multigenre Spiel mit schön animierten Zwischensequenzen. Das besondere

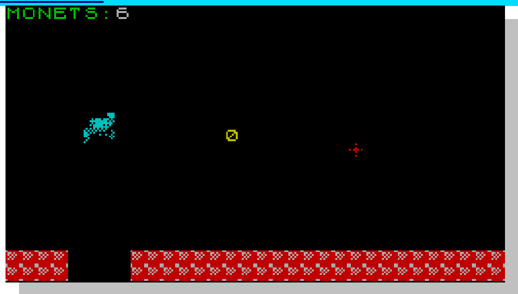
ist aber dass das Spiel in BASIC geschrieben worden scheint, weswegen eine Konversion zu TAP und englischer Sprache kein sinnloses Unterfangen sein dürfte.



Dafür dass es in BASIC zu sein scheint, ist es schon sehr gut gelungen, finde ich.

Mario?

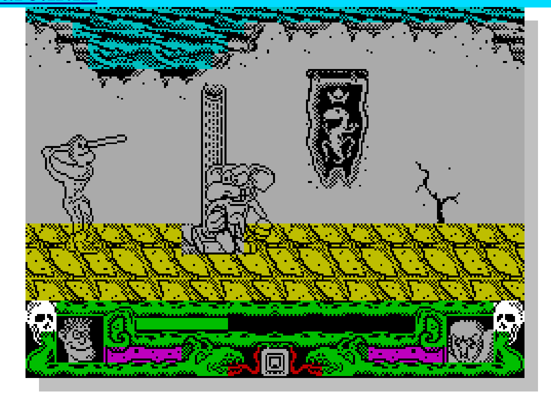
http://www.worldofspectrum.org/infoseekid.cgi?id=0025133



AER haben ihren „Radio Robot" umoperiert und mit besseren Animationen ausgestattet, daraus entstand das Spiel „Mario", wobei das Attribut „Super" zurecht ausgelassen wurde.

Wiederherstellung der Dunkelheit

http://trastero.speccy.org/2010/290810/TritonSoftware.htm



„Saga Dark" von Triton Software wurde erfolgreich restauriert und zum Download angeboten, auch wenn es leider nur das Z80 Snapshot-Format ist. Immerhin besser als gar nichts.

How to write ZX Games

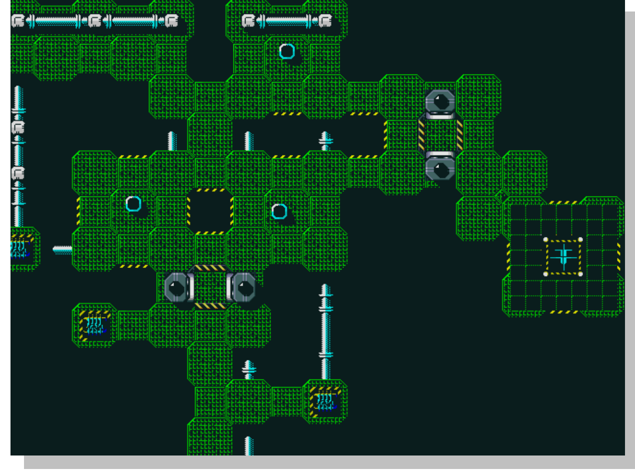
http://members.fortunecity.com/jonathan6/egghead/id2.html

Jonathan Cauldwell hat eine aktualisierte Fassung seines Leitfadens in Version 0.4 hochgeladen, wie man Spectrum Spiele schreibt. Jeder der Z80 halbwegs verstehen kann, sollte sich das Guide durchsehen. Es sind sehr viele Beispiele dabei.

ASM wieder am Spectrum

http://zxm.speccy.cz/index.php?clanek=484

ASM aus WOS Forum hat begonnen eines seiner PC/GBC Spielen über das PDS auf den Spectrum 128 umzuschreiben.



Es soll sich um einen „Alien Breed" inspirierten Shooter handeln. Die Grafik wird von GBC portiert und sieht schon mal sehr gut aus.

Stocker

http://shiru.untergrund.net/1bit/pivot/entry.php?id=44

Es wird eine schöne neue BEEP Engine namens Stocker entwickelt, mit der sich 1-Bit Sounds abspielen lassen. Momentan gibt es dafür noch keinen Editor, aber man kann den Vortex Tracker II nehmen um ein TAP mit Daten zu erstellen.

Zwei Kanäle mit Lautstärkeregelung sind verfügbar.

Dein Spiel

http://abzac.retropc.ru/ti/vote?lang=English

Twoja Igra Spiele sind frei downloadbar, was recht unerwartet kam. Bisher war es ja immer so dass die „Your Game" Spiele erst nach einem Jahr verbreitet wurden, und zwar von Piraten.

Es sind 10 neue Spiele, darunter „Karlos und die Schätze der Azteken" welches den ersten Platz gewonnen hat.





ZX81 Open ROM

https://sites.google.com/site/open81rom/

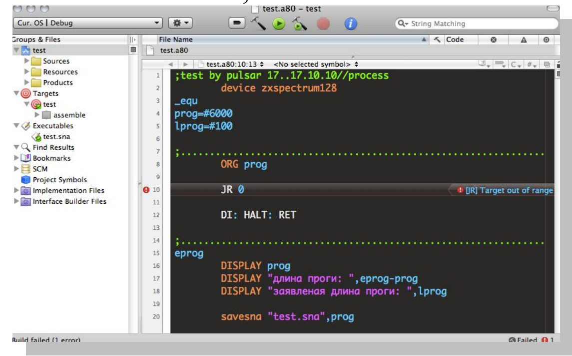
Steve Vickers und John Grand haben das ZX81 ROM geschrieben und Andrew Owen hat sich die Erlaubnis geholt, eine verbesserte Version unter GPL Lizenz zu veröffentlichen.

Das ermöglicht nun dass modifizierte verbesserte Versionen a la SE-ROM veröffentlicht werden könnten

IDE für SjASM unter MacOS

http://speccy-live.untergrund.net/?p=3543#more-3543

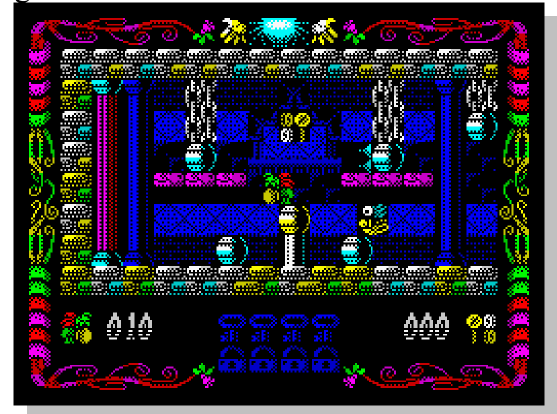
Auf dem Apple kann ab sofort komfortabel in Assembler für den Spectrum programmiert werden, nachdem eine schöne komfortable IDE dafür releast wurde. Für alle Assembler-Coder die am Mac arbeiten, ist es ein MUSS!



Wenn ich nur fliegen könnte...

http://www.retroworks.es/php/game_en.php?id=6

Retroworks neuer Streich heißt „Teodoro no sabe volar", übersetzt: „Teodoro kann nicht fliegen".



Das Spiel ist in englisch und spanisch verfügbar und nutzt die Grafikfähigkeiten des Spectrum sehr gut aus. Teodoro ist ein Hofnarr der gerne Soldat werden wollte, das blieb aber nur den Vögeln vorbehalten, die fliegen können. Das kann Teodore aber nicht. Seine große Chance kam erst als das Schloss überfallen wurde und Teodore mit dem König die zwei einzigen freien Vögel geblieben sind, die die Invasion noch abwehren können.

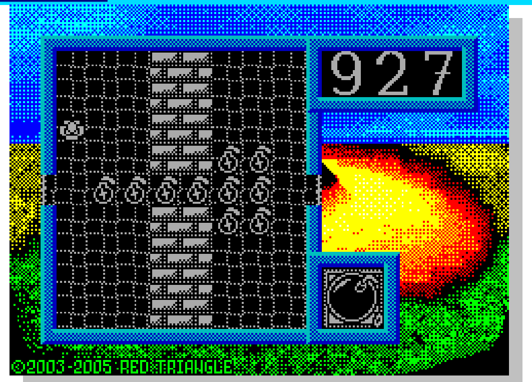
SAMDisk 3.0

http://simonowen.com/samdisk/

Simon Owen hat SAMDisk 3.0 veröffentlicht, mit zahlreichen Verbesserungen und weiteren unterstützten Formaten. Wer das Programm nicht kennt: Es liest und schreibt Diskettenabbilder am PC.

Einladung in eine Festung

http://www.worldofspectrum.org/infoseekid.cgi?id=0017730



„Stronghold" wird zwar immer noch weiter von Cronosoft verkauft (wer also eine schöne Kassette haben will...), jedoch kann man es nun auch von World of Spectrum kostenlos herunterladen. Das Demo allein war zu wenig um Appetit auf die Festung der Gargoyles zu machen.

Velesofts Archiv

http://velesoft.speccy.cz/other.htm

Velesoft hat ein Archiv der „sonstigen" Projekte verfügbar gemacht. Sehr interessant, vor allem für Hardwarebastler. Ein großartiger Einblick in Velesofts Laborentwicklungen.

Return ist raus

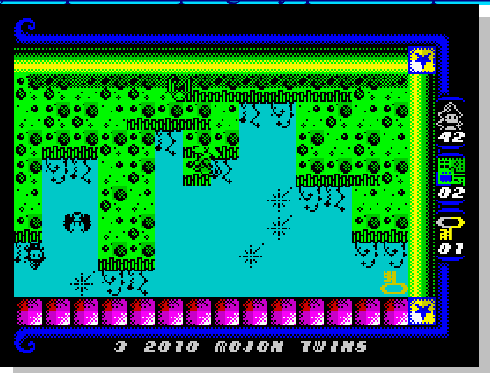
http://return-magazin.de/



Die neue Ausgabe der deutschen 8-Bit Zeitschrift „Return" ist draußen, und wieder mit einigen ZX Spectrum-Themen gefüllt, unter anderen Ant Attack und Invasion of the Zombie Monsters. Auch der Artikel von Thomas Eberle über Giana Sisters am Spectrum ist dabei (war auch schon im SPC Clubinfo abgedruckt). Der Kauf der Zeitschrift lohnt sich auf jeden Fall.
Für Fans von 8-Bit Rechnern wie C64, Atari XL und Spectrum gibt es derzeit keine Alternativen.

P... P... P... Phänomenal...

http://www.mojontwins.com/2010/11/03/diablura-mojona-petulant-poogslay-powerful-parade/

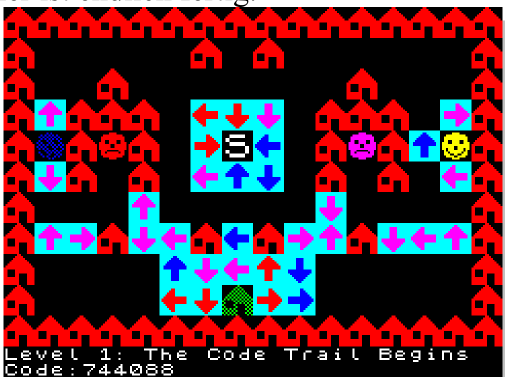


Mojons haben netterweise wieder ein neues Spiel veröffentlicht, in dem man an der Decke entlangläuft. „Petulant Pooglay powerful parade". Unter der Bezeichnung „Diablur" erscheinen weitere Spiele, welch sonst auf der HDD der Entwickler verstauben würden. Natürlich wären Mojons nicht Mojons wenn nicht eine knapp bekleidete Frau das Titelbild verzieren würde...

Smiler 5-The scattered runes

http://www.worldofspectrum.org/infoseekid.cgi?id=0025284

Lange hat es gedauert, aber der fünfte Teil von Smiler ist endlich fertig.



Wer Teile 1-4 mochte, wird vom Teil 5 auch begeistert sein. Wie auch bisher, wurde es mit z88dk geschrieben.

Tempel des Feuers

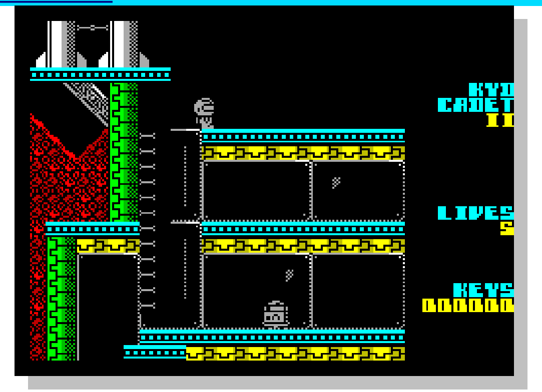
http://www.relevovideogames.com/2010/10/los-templos-de-fuego-proyectosprojects.html

Relevo Videogames arbeiten gerade am Nachfolgeprojekt des fantastischen „La Corona

Encantada“ (spielt 15 Jahre danach) mit dem Titel „Los templos de fuego“. Es soll 2011 fertiggestellt werden. Vermutlich wird es wieder für Spectrum und MSX erscheinen.

Kyd Kadet II

http://www.worldofspectrum.org/infoseekid.cgi?id=0025269



„Kyd Cadet II – The Rescue Of Pobbleflu“ ist ein neues Spiel von Paul Jenkinson, das mit Arcade Game Designer erstellt wurde.
Ein sehr gutes Spiel, finde ich.

Commodore VC20 Emulator für ZX

http://www.worldofspectrum.org/infoseekid.cgi?id=0025282



James Smith hat eine neue verbesserte Version 1.90 von Twenty Commodes hochgeladen, die etwas schneller geworden ist. Trotzdem ist es immer noch etwa 1/10 der Geschwindigkeit eines VC20.

SE BASIC Forum

http://sebasic.freeforums.org/general-f2.html

Für das SE BASIC (neue Version erschienen) wurde ein neues Forum eröffnet, in dem sich die User nun austauschen können.

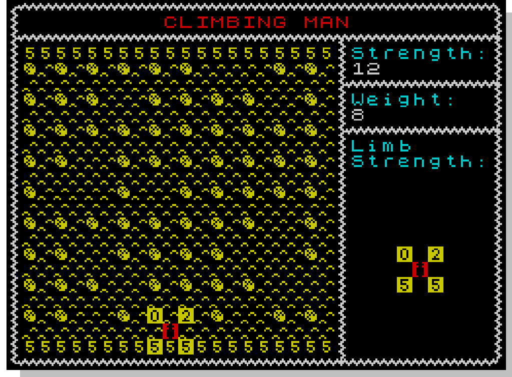
The Legends of Ancient World

http://zx.pk.ru/showthread.php?t=14089

Ein neuer Dizzy-Herausforderer wird derzeit geschrieben, und sieht schon sehr gut aus. Ein Demo ist herunterladbar.

Climbing Man

http://zx.pk.ru/showthread.php?t=13548



Mit „Climbing Man“ wurde eine weitere Version des Kletterspiel-Genres herausgebracht.

Ghost Castle II

http://www.worldofspectrum.org/forums/showthread.php?t=31896



Der Nachfolger von Ghost Castle ist als Beta verfügbar und sieht eher nach „Firelord“ aus.

Hardwaretest: HxC SD Floppy Emulator.

Auf dem Treffen in Wittenberg habe ich mir von Sintech den neuen SD-Floppy Emulator gekauft, weil ich mir so das Porto sparen konnte, und es außerdem zum Messeabholpreis zu haben war.

Der HxC SD Floppy Emulator ist ein Diskettenlaufwerk welches wie ein normales Laufwerk mit einem 34-poligen Kabel an das Floppy-Interface angeschlossen wird. Statt Disketten verwendet es aber eine SD-Karte mit bis zu 32 GB Kapazität unter dem FAT32 System wo die Image-Dateien (auch Leerdateien) am PC erstellt werden müssen. Diese Images müssen erstmal konvertiert werden. Das Interface unterstützt einige Spectrum- und SAM Formate. Falls ein Format noch nicht unterstützt wird, kann man ein selbstdefiniertes Format erstellen, und die Images dann in das native Format des Floppy-Emulators umwandeln. Entgegen der Werbung von Thomas kann man wesentlich mehr 100 Abbilder auf der Karte speichern (nämlich so viel wie die Karte an Kapazität speichern kann. Ich empfehle Unterverzeichnisse zu benutzen um die Navigation bei vielen Images zu erleichtern), jedoch haben meine +D Images immer ca. 2 MB.

Nicht offiziell unterstützte Formate kann das HxC auch verwalten, allerdings sollte man sich bestens nicht nur mit dem Format der Abbilder auskennen, sondern auch grundsätzlich sich mit Diskettenlaufwerkseigenschaften auskennen. Die Software des HxC am PC bessert nämlich Anwenderfehler nicht aus, sondern deaktiviert den „Fertigstellen“-Button. Wer also mit Begriffen wie Bitrate, GAP3 oder ähnlichen nichts anfangen kann, der kann das volle Potential des HxC nicht ausschöpfen und ist auf vordefinierte Formate angewiesen.

Wer jetzt hofft TRD oder SCL Abbilder auf einem +D System oder +3 abzuspielen, den muss ich leider enttäuschen. Ohne entsprechenden passenden Controller wird nichts daraus. Zaubern kann die Kiste auch nicht. Sie emuliert nämlich nur das Diskettenlaufwerk. Einen passenden Controller muss man schon selber beschaffen.

Die Auswahl der Abbilder erfolgt mit drei Tasten am Emulator selbst, und die Namen werden scrollend in dem abnehmbaren LC-Display gezeigt. Die Steuerungs-Tasten lassen sich ebenso extern anschließen. Die Schraublöcher am Display sind übrigens sehr klein, und beim aufbohren muss man sehr vorsichtig sein, da man schnell am Rand anstößt und ein Stück der Platine ausbrechen kann.

Die Idee hinter dem Kauf war, dass die DD Disketten nur noch sehr schwer zu bekommen sind, und wenn, dann zu Mondpreisen, teilweise mit fehlerhaften Sektoren, verschmutzten Scheiben oder die Daten verlieren sich nach einiger Zeit. Auch ein Platzproblem wäre da. Meine 1500 Disketten für die ich ein Vermögen ausgegeben habe, nehmen sehr viel Platz weg, und das am Spectrum alleine. Für Amiga und Atari ST habe ich sicher noch mal so viele.

Als ich dann die Sintech-Anzeige im letzten Heft sah, da wußte ich dass es das richtige für mich ist. DivIDE ist nicht schlecht, vor allem mit ESX-DOS, aber ich will nicht völlig auf Disketten verzichten. Was liegt als näher als den Floppy Emulator in meinem Tower an das +D anzuschließen? Annährend €100,- sind zwar viel Geld, aber die Rechnung geht trotzdem auf. Das kosten nämlich auch gerade mal 100 gebrauchte DD Disketten. Auf einer 8 GB SDHC Karte haben 4000 Diskettenabbilder Platz, Gegenwert von €4000,- bei besserer Datensicherheit und Unempfindlichkeit gegenüber Magnetfeldern.

Doch zuerst musste ich das Gerät in Betrieb nehmen und testen. Das erwies sich als kompliziert. Zuerst eimal wunderte ich mich wieso mein 128K+ das Systemfile nicht laden wollte, doch es stellte sich heraus dass beim Z80 schon wieder die M1 Leitung defekt war. Nach austausch der CPU (die bei mir ohnehin gesockelt ist) konnte ich dann das Systemfile von Diskette wieder laden. Doch manchmal ging es, manchmal nicht, und der Rechner stürzte gnadenlos ab. Zum Glück hatte ich noch 16 Stück Z80 CPUs mit 6 Mhz neuerer Bauart in meinen Vorräten, und ich habe auch noch sicherheitshalber den Currah µSlot ersetzt, an

dem mein +D angelötet war. Damit lief der Speccy endlich sehr stabil. Dann habe ich den Floppyemulator angeschlossen. Das Jumperfeld hat 8 Stellungen, daher etwas verwirrend für Anfänger. Obere Stellungen sind wenn man auf dem HxC Laufwerk B auswählt, die unteren sind für Einstellung des Laufwerks A. Wenn man Laufwerk A am Display auswählt, aber das HxC nur als zweites Laufwerk B jumpert, wird natürlich nichts geladen. Ist mir am anfang passiert und ich wußte nicht wieso ich auf das Laufwerk nicht zugreifen konnte.

Wenn man die Images für Laufwerk A selektiert, dieses aber als Laufwerk d2 jumpern will, muss man die gezeigte Jumperstellung wählen.

ID3 ID2 ID1 ID0
Drive B
Drive A

Das +D kann “nur” zwei Floppys mit je Brutto 800 KB verwalten. Der HxC kann auch zwei Floppy Laufwerke emulieren. Ich denke mir dass es am besten wäre wenn ich den HxC daher mit echtem Laufwerk 1 umschaltbar machen kann, zwischen echten 3,5” und SD-Karte, um sowohl Diskette ↔ Diskette wie auch Diskette ↔ HxC kopieren kann. Das Design des Laufwerks ist eher für flach liegende Gehäuse wie z.B. Amiga/AtariST/Spectrum +3 und weniger gut für Tower-Gehäuse geeignet, aber ich habe es dennoch geschafft nach viel basteln bei dem mein Spectrum einen rattigen Hauch bekam, es in zwei 5,25” Blenden unterzubringen. Die Umschaltung funktioniert im Betrieb bestens. Beim Spectrum +3, Amstrad CPC, MSX und anderen flachen Geräten passt das HxC wesentlich besser ins Konzept.

Ich habe es übrigens vor dem Umbau extern in einem Amiga-Laufwerksgehäuse ausprobiert und konnte so problemlos mehrere ADF auf echte Disketten kopieren. Vielleicht sollte ich noch einen zweiten Emulator für diese Zwecke kaufen.

Die HxC Foppy Emulator Software in der aktuellsten Version unterstützt die Konversion von MGT zu dem internen HFE format, und wer so wie ich etwas mehr Disketten besitzt, wird sich sicher über die Funktion zu Batch-Konvertierung freuen. Das HFE Format ist leider nicht beschrieben, daher wenn man eine HFE-Image Datei zurück zum z.B. MGT umwandeln möchte, ist es nur möglich indem man vom SD-Laufwerk eine Kopie zum echten 3,5” Laufwerk Sektor für Sektor macht, und die Diskette dann erneut mit PC als MGT einliest. Aus dem Grund will ich nicht völlig auf Disketten verzichten.

Interessant ist, dass ein kleiner Lautsprecher aufgebaut ist, der Diskettekopfgeräusche simuliert. Anscheinend kann man das in der Konfigurationsdatei abstellen, die auf der Karte abgelegt werden muss, aber ich finde es ganz nett, auch wenn es nicht an die echten Laufwerksgeräusche rankommt. Nur eine eigene Konfigurationsdatei konnte ich selber nicht korrekt erstellen, weil diese zu klein erzeugt wurde. Das könnte aber wieder mal mit Windows 7 zusammenhängen.

Das Laden von emulierten Disketten scheint etwas langsamer zu sein, weil beim Sprung zum nächsten Track eine ganz kurze Pause folgt. Könnte am Trackversatz liegen, doch das ist nicht so schlimm weil es selbst beim +D kaum ins Gewicht fällt, ich werde trotzdem in nächster Zeit die Einstellungen händisch ändern um das MGT Format zu verbessern. Schneller darf jedoch nicht geladen werden weil der Controller im Diskinterface sonst nicht mitkommt und Fehler produzieren würde, das HxC kann aber sehr wohl 500 Kbit/s erreichen (was bei MB02 notwendig ist). Leider ist das Speichern bei mir etwa nur halb so schnell wie +D, wie ich beim Track zu Track kopieren von Diskette zu HxC festgestellt habe. Doch das ist nichts aussergewöhnliches, weil das Kopieren von Laufwerk 2 zu 1 bei mir schon immer so langsam war, vom 1 auf 2 dagegen ging es blitzschnell. Das liegt also eher nicht am HxC sondern vielleicht eher an falsch eingestellten Systemvariablen des +D, oder am zu tode gepatchten G+DOS, welches trotzdem noch immer ein CLEAR# vor jedem Speichern benötigt.

Der Stromstecker geht übrigens bei manchen Konstruktionen sehr schlecht rein. Meinen habe ich beim anstecken verbogen, konnte ihn aber problemlos zurückbiegen. Oft sollte man sowas

nicht machen, da er sonst abbrechen kann.
Einzelne Diskimages kann man leider nicht vor überschreiben schützen, sondern nur die ganze SD-Karte mit dem Schreibschutzschalter. Da man aber die gesamte Sammlung auf der PC-Festplatte sichern kann und bei Bedarf zurückspielen, fällt es nicht allzusehr ins Gewicht. Ich habe mein Systemdisk-Image mehr als einmal formatiert weil ich vergessen habe den Schalter umzustellen auf reelles Laufwerk, beim Kopieren von Disketten.
Trotz der kleineren Mängel überwiegen insgesamt die Vorteile, daher kann ich eine klare Kaufempfehlung aussprechen.
Wünschenswert wäre eine bessere Dokumentation des hfe-Formats um Rückkonversion zu ermöglichen, oder Konversion aus eigenen Programmen.

Fazit:

Positiv:

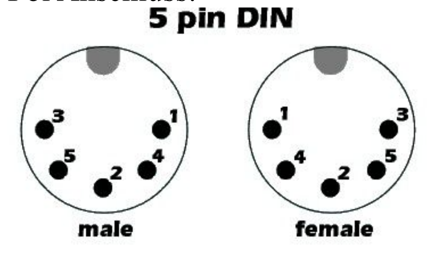
- Spart Platz da es tausende Disketten mit einer Karte ersetzen kann. (32 GB SDHC= ca. 16 tausend Abbilder = 16 tausend Disketten. Bei 3mm pro Diskette ist das ein Turm von 48 m höhe)
- Nie wieder fehlerhafte Sektoren. Üblicherweise sind auf ca. 5-10% der Disketten fehlerhafte Sektoren, auf SD Karten hingegen nicht.
- Ersetzt extrem überteuerte DD Disketten.

Negativ:

- Beim Laden und Speichern etwas langsamer.
- Navigation mit 3 Tasten dauert etwas.
- Kein Schreibschutz für einzelne Abbilder.
- Es dürfte bekannt sein dass Flash-Speicher nach 100.000 Schreibvorgängen kaputt gehen, aber nicht bei nur-lesen. Wenn man täglich eine Datei 10x überschreibt, ist der Speicher nach 27 Jahren unbrauchbar. Diese Werte werden aber in der Praxis nie erreicht.

Universelles Monitorkabel

Als Besitzer mehrerer Computersysteme (Spectrum 128+, Sinclair QL, C64, Atari XL, MSX) und Konsolen stehe ich oft vor dem Problem dass ich:
A) Die Monitorkabel ständig verlege (ehrlich, wer tut das nicht?),
B) Inzwischen dutzende Kabel habe nachdem ich einige Kabel ja manchmal wieder finde,
C) Fast jedes Gerät eine andere Belegung hat, bis auf Commodore C64 und Atari XL...
Ja, man kann für jedes Gerät ein eigenes Kabel löten, aber wieso nicht ein universelles Kabel (© by LCD) bauen das mit allen Geräten funktioniert? Ja, das ist eine sehr gute Idee und ich frage mich wieso ich nicht schon früher darauf gekommen bin. Anfangs wollte ich Schalter verwenden, um die Leitungen umzuschalten, jedoch bin ich von dieser Idee wieder abgerückt und etwas noch einfacheres und absolut wartungsfreies zu entwickeln, weil ja Schalter als mechanische Bauelemente auch mal kaputt werden können. Auch Elektronische Bauelemente sollten nach Möglichkeit nicht verwendet werden.
Also nach einigen Minuten forschens auf HwB (Hardwarebook.info) und lötens habe ich eine bessere Lösung dafür gefunden. Diese sieht folgendermaßen aus:
Die Geräte verwenden für Composite Video ein DIN 5-Pol Anschluss:



Nun, es fällt mir auf dass bei allen Geräten Pin 2 die Masse ist., nur die Pins für Audio und Video sind oft unterschiedlich belegt.
Die Idee war nun eine Box zu machen wo ein 5-Poliges DIN-Kabel und Mono-Klinkensteckerkabel reingeht, und es kommen fünf Cinch-Buchsen heraus. Diese sind nummeriert mit 1,3,4,5 und Buchstaben „K“. Die Nummern geben dabei wieder, welcher Pin des DIN-Steckers mit der Signalleitung

verbunden ist. K ist natürlich exklusiv der Klinkenstecker. Die Masse (also Cinch-Aussenpol) ist immer mit Pin 2 verbunden.
Auf die so verlötete Box kommt dann ein Aufkleber der dem Anwender zeigt, wo er die Chinch-Kabel für Audio und Video anschließen muss:

Typ	Audio	Video
Spectrum 128	K	1
C64/Atari XL	3	4
Philips MSX	3	5
Sega Genesis/NeoGeo	3	1
Sinclair QL	-	1(Col) oder 3(Mono)

Wer Basteleien scheut, kann sich ein DIN 5 zu 4x Cinch-Kabel kaufen (ohne Klinke).
Wie man sieht, bedarf es nur weniger Handgriffe um das Kabel auf ein anderes Gerät umzustellen. Ich habe es gebaut und meine dass es eine hervorragende Idee war.
Pin 3 ist fast immer Audio, außer bei Spectrum 128+/+2 und Sinclair QL, wobei es beim QL der monochrome Videoausgang ist. Eine Schaltervariante mit 2 Cinch-Ausgängen ist auch machbar, aber aufwendiger.
Eine denkbare Variante des Kabels wäre dass es auf Scart RGB geschaltet wird. Dies ist aber nicht so universell einsetzbar weil z.B. dem MSX/C64/Atari keine RGB-Signale entnehmbar sind, und die 8-Polige DIN Buchse des C64 sich mechanisch leicht von der im Spectrum und QL unterscheidet. Die zwei äußersten Pins sind Hufeisenförmig angelegt beim C64, während sie beim Spectrum einen Kreis bilden. Es ist ein etwas anderer DIN-Standard. Der Stecker geht mechanisch mit etwas Überredungskunst trotzdem rein.
Jedenfalls wenn RGB benötigt werden (QL, Spectrum 128, +2A, Sega Mega Drive, etc), müssen aus einem Scart-Stecker folgende Signale mit Chinchkabeln rausgeführt weden: R,G,B, Sync, Audio. An der Box werden sie dann mit Chinchbüchsen an Leitungen 1,3,4,5,6,7,8,K verbunden, was das ganze wesentlich komplizierter, teurer und Platzaufwendiger macht.
Und nun viel Spaß beim Basteln

LCD

Haus des Schreckens

Liebe Mituser!!

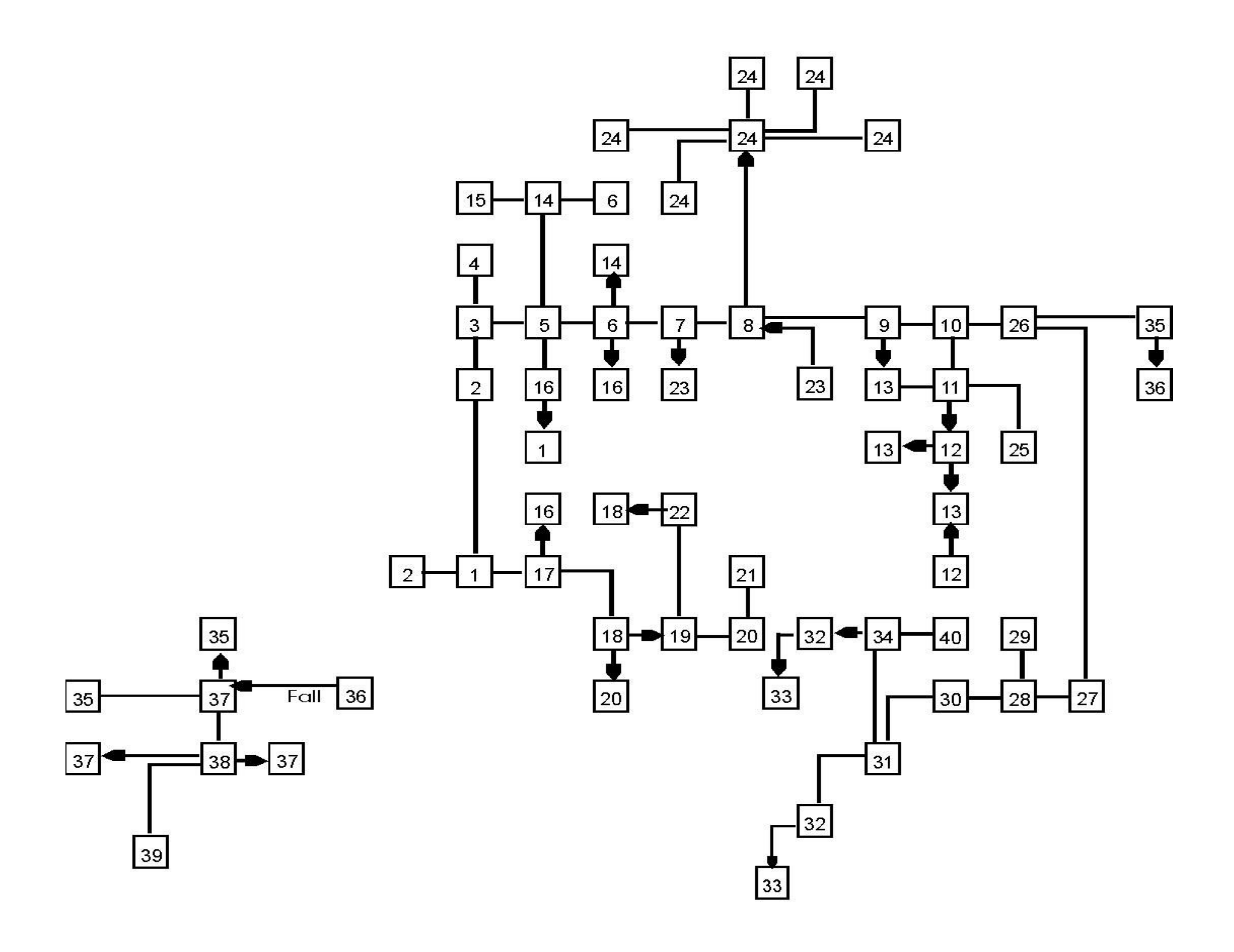
Wieder einmal haben wir uns ein deutschsprachiges Adventure herausgegriffen, diesmal das Programm "Haus des Schreckens" von Martin Voss. Obwohl auch dieses Programm schon einige Jahre auf dem Buckel hat und komplett in BASIC geschrieben wurde ist es doch recht schnell in der Verarbeitung der eingegebenen Befehle. Andererseits stellt das Schreiben eines Adventures ohne Hilfsmittel wie den Quill oder den Graphic Adventure Creator eine recht aufwendige und zum Teil auch komplizierte! Materie dar, was man an dieser Stelle auch nicht vergessen sollte. Doch kommen wir nun zum Programm selbst. Das Adventure findet selbst, wie ihr dem beiliegenden Plan entnehmen könnt, in 40 Räumen statt. Diese Locations lauten wie folgt:

01) Auf einem breiten Weg
02) Im Vorgarten / Blumen
03) In der Eingangshalle / Steine
04) Im Garten / Spaten
05) In einem großen Gewölbe / Schwert
07) An Ostende des Gewölbes / Skulptur
08) In einem langen Gang
09) Im Gang / Bohnerwachs
10) Am östlichen Ende des Ganges / Axt
11) Im Labor / Retorte
12) In einer unterirdischen Grotte / Stalagmit
13) Im Labyrinth / Faden
14) Am Nordende des Gewölbes
15) In der Besenkammer / Feudel
16) In der Küche / Töpfe
17) Auf einem Gulli
18) Unter einem Gulli / Spiegel
19) In einem engen Kanal / Leiter
20) In einem Abwasserkanal / Schlick
21) In der Kanalisation
22) Im Kanal / Gebiss
23) In einer Schlangengrube / Münze
24) Im unendlichen Raum
25) Im Keller / Kartoffeln
26) In einem Raum mit einem Opfertisch / Kerze
27) Im Weinkeller / Weinfass

28) In einem unterirdischen Tunnel / Steine
29) In einer kleinen Kammer / Steckdose
30) In einem Verließ / Geist.
31) In einem Gang / Bild
32) In einem Fahrstuhl
33) In der Hölle / Teufel
34) In einer Schatzkammer / Perlen
35) In einem Atombunker
36) In einem fast leeren Raum
37) In einem mysteriösen Raum / Ring
38) In einer Gruft mit sandigem Boden / Skelett
39) In einem geheimen Raum / Schlüssel
40) In der Schatzkammer / Schatz

Soviel zu unserer Umgebung, die wir auf den Streifzügen vorfinden. Noch eine Bemerkung zum Programm selbst. Durch die Eingabe von "G" erhalten wir eine Liste unseres Gepäcks sowie den aktuellen Stand unserer vorhandenen Kraft. Diverse Aktionen kosten uns Kraft und manche Gestalten knabbern auch an unseren Reserven. Es macht also Sinn, sich von Zeit zu

Haus des Schreckens



(c) 2007 by Harald R. Lack, Möslstraße 15 a, 83024 Rosenheim
und Hubert Kracher, Schulweg 6, 83064 Raubling

Zeit mal über den aktuellen Stand zu erkundigen.Falls die Reserven zu stark gefallen sind, macht es Sinn kurz zu warten (oder zu schlafen). Das baut unsere Kräfte wieder auf und wir sind bereit zu neuen Schandtaten. Nicht zu empfehlen ist es in der Schlangengrube, im Keller oder in der unterirdischen Grotte zu schlafen. Hier erkältet man sich sehr schnell und dann ereilt einen nicht selten das frühe Ende. Also aufgepasst und die Kräfte eingeteilt. Des weiteren sei angemerkt, dass man in jedem Raum maximal 4 Gegenstände ablegen kann. Wir selbst können höchstens 5 Gegenstände tragen. Mit diesem Grundwissen ausgestattet, steht dem Adventure nun eigentlich nichts mehr im Wege. Also machen wir uns auf die Reise in das alte Haus, das einem merkwürdigen Professor gehörte, den keiner mehr gesehen hat. Angeblich hat er einen Pakt mit dem Teufel geschlossen und man vermutet, daß er noch im Haus ist. Da das Haus jetzt abgerissen werden soll, machen wir uns noch schnell auf die Suche nach dem Schatz, der angeblich darin versteckt sein soll.........

Da stehen wir nun an unserem Ausgangspunkt auf dem breiten Weg und wissen nicht, wohin es gehen soll. Wir entschließen uns schließlich nach Osten zu gehen und landen auf einem Gulli. Wer hier Hilfe eingibt erfährt, dass "es Gulli unter sich haben". Nun das wär' ja eine tolle Auskunft und so entschließen wir uns dem Tip nachzugehen. Wir öffnen den Gulli und können nun nach unten. Gesagt - getan und wir landen unter einem Gulli (Location 18), wo es wie erwartet fürchterlich stinkt. Da der Gestank an unseren Kräften zehrt versuchen wir so schnell wie möglich wieder von hier wegzukommen. Wenn wir uns also so umsehen, entdecken wir einen Spiegel, den wir getrost ignorieren können. Wir gehen weiter in Richtung Osten und finden hier eine Leiter. Hat wohl ein Kanalarbeiter vergessen das gute Stück.Wir nehmen sie mit. Könnte ja sein, dass wir sie noch brauchen. Wenn wir jetzt weiter nach Osten gehen, gelangen wir in den Abwasserkanal und hier liegt nicht gerade einladend Schlick herum. Den sollten wir auch nicht anrühren, man weiß ja nicht, was man sich holt. Nördlich von Location 20 gelangen wir in die Kanalisation. Da es hier nicht weitergeht, beschließen wir schon im engen Kanal (Location 19) nach Norden zu gehen. Wir sind im Kanal und hier liegt ein Gebiss herum. Da wir mit unseren eigenen Zähnen noch recht zufrieden sind, kümmern wir uns nicht weiter darum und lassen es liegen. Jetzt geht uns aber der Gestank schon ziemlich auf die Nerven und wir schauen zu, dass wir möglichst schnell wieder nach Westen weiter kommen. Hier sind wir wieder unter dem Gulli und uns hält nichts mehr an diesem gastlichen Ort. Wir steigen nach oben und überprüfen mal unser Gepäck. Wie wir sehen haben wir zusätzlich zur eingepackten Leiter noch eine Lampe und einem Kompass. Das gehört anscheinend zur Grundausstattung. Zurück geht es auf den breiten Weg (Location 1) und von dort aus machen wir und auf den Weg nach Norden. Über den Vorgarten, in dem Blumen zu finden sind, kommen wir schließlich in die Eingangshalle (Location 3). Dass hier Steine rumliegen wundert uns nicht besonders, schließlich soll das Haus ja abgerissen werden. Von hier aus gehen wir wieder nach Osten und gelangen über ein großes Gewölbe, in dem ein Schwert liegt (gehört einfach zu einem guten Adventure), zum Ostende des Gewölbes. Hier gibt es eine Skulptur, die aber nicht näher beschrieben wird. Da wir keine Lust haben, unnötigen Ballast zu schleppen, lassen wir sie stehen und machen uns in südlicher Richtung davon. Wir gelangen in die Küche in der Töpfe (wer hätte das gedacht) herumstehen. Im Kühlschrank gibt es Getränke, die zum Probieren einladen. Da es nicht schaden kann trinken wir und auf die Frage was wir wollen, antworten wie mit Bier, Milch oder Wasser. Das stärkt uns. Wer gerne mal Speiseöl oder Essig trinken will, kann das ruhig tun. Er braucht sich aber nicht zu wundern, wenn seine Kräfte schwinden. Zurück geht es nach Norden und wieder nach Osten. Wir erreichen das Westende dem langen Ganges. Hier liegt ein Teppich, den wir auch liegen lassen. Nachdem in Location 6 die südliche Richtung recht brauchbar war, versuchen wir es hier erneut und landen in der

Schlangengrube. Hier gibt es eine Münze und keinen Ausgang. Als Jäger und Sammler nehmen wir natürlich die Münze mit und benutzen nun die mitgebrachte Leiter. Jetzt können wir nach oben gelangen und befinden uns in einem langen Gang, Wenn wir nachsehen, sind wir nun einen Raum östlich von unserer Location 7. Von hier geht es auch nach Norden und wenn wir dahin gehen würden, kämen wir in den unendlichen Raum. Dieser Raum hat es in sich, denn es gibt kein Entrinnen. Also legen wir die Leiter ab, denn sie wird nicht mehr gebraucht. Weiter geht es nach Osten und wir erreichen einen Gang in dem Bohnerwachs zu finden ist. Auch von hier geht es nach Süden und wenn wir diesen Weg einschlagen landen wir .... im Labyrinth. Das hört sich echt nicht gut an, denn meist gibt es hier keinen Weg mehr nach draußen. Aber die Götter waren uns gnädig. Es gibt hier einen Faden, und Hoffnung keimt in uns auf. Aber der Faden ist absolut nutzlos. Rettung naht aus dem Osten. Wenn wir dorthin gehen, kommen wir ins Labor, wo eine Retorte steht. Damit haben wir nichts am Hut und deshalb schauen wir mal, wo es noch so hingeht. Wenn wir nach Süden gehen würden, kämen wir in eine unterirdische Grotte, wo ein Stalagmit (das ist der Kollege des Stalaktiten) zu finden ist. Aber was sollte man damit. Egal wohin man sich von diesem Raum aus auch wendet, man landet wieder im Labyrinth. Also bleiben wir lieber im Labor und schauen mal wohin der Abgang führt. Etwas unerwartet landen wir im Keller und sehen jede Menge Kartoffeln. Was solls, das war wohl auch nichts. Also bleibt nur noch die Richtung nach Norden und hier gelangen wir schließlich an das östlich Ende des Ganges (Location 10), wo eine Axt herumliegt. Auch sowas begegnet einem immer wieder in Adventures und oft kann man sie gut gebrauchen. Wir entschließen uns jedoch, die Axt zu lassen wo sie ist. Hier ist eine Tür in der östlichen Wand, die verschlossen ist. Das bedeutet normalerweise, dass es dahinter interessante Dinge gibt. Natürlich kann das auch eine Falle sein, aber wer nichts wagt, den frisst eines Tages Microsoft. Also machen wir die Türe auf und kontrollieren vorsichtshalber nochmal unsere Kraftreserven. Wenn alles so weit in Ordnung ist, gehen wir nach Osten und kommen in einem Raum mit einem Opfertisch. Hier findet sich eine Kerze, die wir ebenfalls ignorieren, da wir ja unsere Lampe haben. Außerdem ist da noch ein Gespenst, das uns quält. Unsere Kräfte schwinden. Also bliebt uns nur noch schnell die Falltür zu öffnen und nach unten zu verschwinden - puh! Geschafft. Wir sind jetzt im Weinkeller. Hier gibt es erstaunlicherweise ein Weinfass zu bewundern, das aber keinen weiteren Nutzen hat. Also gehen wir nach Westen und kommen in einen unterirdischen Tunnel. Hier liegen wieder Steine herum. Scheint ziemlich baufällig zu sein. Unser weiterer Weg führt nach Norden in eine kleine Kammer in der es eine Steckdose gibt. Nur für was. Ah ja, da steht ja noch ein kleiner Computer, (vermutlich Sinclair ZX Spectrum). der über den Bildschirm eine Zahl ausgibt. Dies ist eine geheime Codenummer, die sich bei jedem Spiel neu errechnet. Also gut notieren. Jetzt ist es an der Zeit unnötiges Gepäck abzulegen. Also weg mit dem Kompass und der Lampe. Zur Vorsicht nehmen wir noch eine Mütze Schlaf bevor wir uns wieder auf den Weg machen. Kann ja nie schaden. Dann geht es zurück in den Raum mit dem Opfertisch (Location 26) und sofort haben wir das Gespenst wieder im Nacken. Wir wir beim ersten Besuch sicher bemerkt haben, ist in der Ostwand eine Tür mit einem Zahlenschloss. Ohne Zeit zu verlieren benutzen wir den Code und bei richtiger Eingabe öffnet sich die Tür. Wir flüchten uns nach Osten und sind das Gespenst erstmal los. Hier sind wir in einem Atombunker gelandet. Da nichts besonderes zu sehen ist, gehen wir nach Süden und bemerken, dass es von dort aus (in einem fast leeren Raum) kein Zurück nach Norden gibt. In der Ecke jedoch gibt es einen Automaten auf dem ein Schild mit "Insert Coin" angebracht ist. Also werfen wir unsere mitgebrachte Münze ein und sofort tut sich was. Eine Falltüre im Boden geht auf und wir fallen etwa 2 Meter in die Tiefe. Dies ist ein mysteriöser Raum (Location 39) und an der Wand steht verschlüsselt "ein bekannter Spruch hilft hier weiter". Noch ehe wir mit dem

Entschlüsseln fertig sind ruft eine geisterhaft gespenstische Stimme: "SPRICH". Jetzt ist guter Rat teuer. Wie wir aus der Raumbeschreibung erfahren haben, gibt es in der Steinmauer eine Türe, die verschlossen ist. Da Adventure oft in engem Zusammenhang mit Mythen und Märchen stehen, durchstöbern wir mal unser Gehirn nach passenden Antworten und schließlich probieren wir es mit dem stehts gut zu gebrauchenden SESAM ÖFFNE DICH. Wir haben Glück, denn das war der richtige Spruch und die Mauer geht auf, so daß wir nach Süden weiter gehen können. Dort angekommen befinden wir uns in einer Gruft mit sandigem Boden. Ein Skelett ist zu sehen und wir bemerken, das derjenige wohl schon längere Zeit hier ist. In welche der möglichen Richtungen wir auch gehen, immer gelangen wir von hier wieder in den mysteriösen Raum zurück. Nur der Weg nach unten führt in einen Geheimraum. Hier, liegt ein Schlüssel, den wir mitnehmen. Wenn er schon so versteckt war, ist er bestimmt von Nutzen. Dann aber nichts wie nach Oben und von dort zurück in den mysteriösen Raum. Von hier aus gibt es noch Wege nach Westen und Norden. Egal welchen wir, einschlagen, wir landen im Atombunker. So ausgerüstet machen wir uns wieder auf den Weg zum unterirdischen Tunnel Location 28) wo wir vorhin schon einmal waren. Jetzt gehen wir weiter nach Westen und kommen ins Verließ, wo ein kleiner Geist hämisch grinsend umherschwebt. Wir kümmern uns nicht darum und gehen nach unten, wo wir in einen Gang gelangen. Von hier geht es nach Norden und Unten. Wenn wir weiter nach unten gehen, gelangen wir in einen Fahrstuhl. Wer hier jetzt nach unten fahren will, hat wohl die Aufschrift auf der Liftkabine nicht. Gelesen - Fahr zur Hölle. Das lassen wir lieber, denn dort unten erwartet uns das Game Over. Also gehen wir vom Gang aus lieber nach Norden und kommen in die Schatzkammer. Es heißt sie ist bis auf einen Tresor ganz leer. Erstaunlicherweise sehen wir jedoch Perlen, Das kümmert uns jetzt aber nicht. Wir überprüfen nochmal unser Gepäck und hoffen, dass wir den Schlüssel dabei haben und er an erster Stelle unserer Gepäckstücke steht. Sollte das nicht der Fall sein, raus aus dem Raum und alle eventuell mitgeführten Stücke ablegen. Schlüssel aufnehmen und nochmal rein. Wenn wir aber nur den Schlüssel dabei haben, können wir uns dieses Manöver sparen. Wie wir aus der Location Beschreibung wissen, steht der Tresor im Osten, doch dahin können wir nicht - noch nicht! Wir öffnen den Tresor und können nun nach Osten gehen. Im Tresor finden wir den Schatz. Wir nehmen in an uns und kehren damit zurück zur Eingangshalle. Das Adventure ist gelöst, das Haus hat seinen Schrecken verloren.

Damit genug für dieses mal. Bis demnächst hier in der Adventureecke.

Viele Grüße und happy adventuring ....

© 2007 by Harald R. Lack, Möslstraße 15 a, 83024 Rosenheim
und Hubert Kracher, Schulweg 6, 83064 Raubling

English

Dear users,

as you might have guessed, here is another adventure solution and this time we have a look at the game "Das Haus des Schreckens" (house of fright). The game is written by the german Martin Voss and totally in Basic. During our solution we visit some 40 locations, which makes the adventure not too difficult at all. But some riddles are very high-brow. The adventure is completely written in German, and therefore it is a little difficult for foreign users. But what is the story behind the game? We are going to visit an very old and dilapidated house that belongs to an old and curious professor. But nobody has seen him since a long time and many people say, that he has an alliance with the devil. It is supposed that he still lives in the house. But now the house should be breaked off and because of the presumption that a treasure should be hidden inside, we make ourselves on the way to find this treasure. In case you should get stuck playing this game, we have printed the solution and map for you in the club magazine.

Micro Clinic Part 2 – ZX Printer

http://www.worldofspectrum.org/hardware/rep1.html

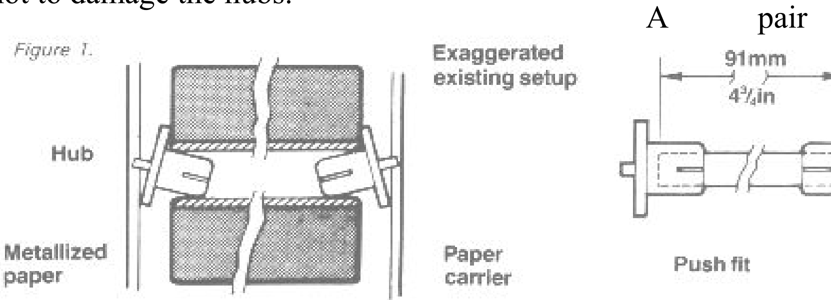
The ZX Printer is a very simple design which should provide years of service if it is properly maintained. Under no circumstances should servicing of a ZX Printer take place if it is still under warranty, any faults should be repaired by Sinclair under guarantee.
The symptoms of a printer in need of maintenance are:

Excessive noise shown as drive screeching, and loss of print synchronisation displayed as badly formed characters.
There are two further problems with the quality of print output from the ZX Printer which apply to new printers as well as old:

The non-uniformity of print, shown as light and dark bands of printing, caused by irregularities in the metalisation of the paper. If it is very bad, there will always be the odd patch here and there, return the roll for replacement.

Roller deforms the paper

The paper transport mechanism does not always feed the paper through after prolonged periods of inactivity. The roller deforms the paper and cannot grip sufficiently to overcome the initial paper roll turning torque. Changing the ridiculous hubs to a solid bar will, to a large extent, remove this problem. A cheap improvement maybe obtained by taking the hubs and pushing a biro outer case 4.75inch (97mm) long into them. It is essential for the fit to be tight otherwise it will not work, and be careful not to damage the hubs.



This modification - figure 1 - provides effectively one long continuous holder which will provide paper feed in most, if not all, conditions.
The only problem incurred by the above procedure is encountered when separating the hub from the biro case in order to install a new roll of paper, it is necessary to prise the hub and biro casing apart. If you find paper feed a problem then it may well he worth the trouble.

Noise from plain gears

The noise is generated by the plain gears which drive the optical reader and the helical gears which provide the paper feed through two worm wheel drives.
Sinclair designs show very high quality innovative thinking in system design, but do tend to have a basic lack of technique in the more mundane engineering fields. There are several inexpensive ways of producing low noise drives and this design would have benefited enormously if some way could have been found to incorporate such techniques.
The printer may be serviced in two stages, the first stage hopefully will remove the distortion of printed characters and the second stage, which is more complex, should reduce the noise level.
This service should only be attempted if you are reasonably dextrous with your hands and feel confident that you can cope with the very delicate task. Failure to take great care will inevitably result in an unserviceable printer.
First obtain the following tools:
Fine paint brush
Small cross head screwdriver
And for stage two:
A pair of pointed pliers
A 1/8 flat bladed screwdriver may be used in place of the cross recess head screwdriver.
Find a flat clean surface to work on which should be covered with newspaper, this is not going to be a

clean job. Remove the paper roll carrier from the printer and turn the printer upside down in the workspace in front of you.

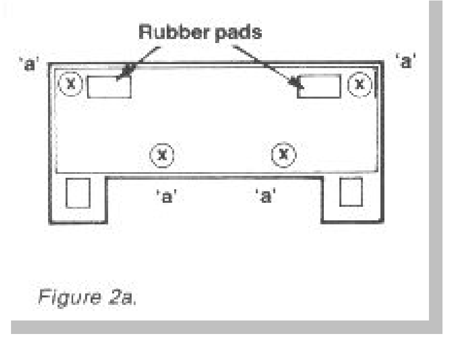


Figure 2a.

Access may be gained to the optical disc by undoing the four 'a' screws in figure 2a. Note that there are two long Screws.

Use the rubber pads to lift the base plate and be careful as the base is lifted away not to strain the two wires which connect to the reader. Remove all the accumulated dust and metalized paper particles from the cavity using either a soft toothbrush or a small paint brush.

It is not advisable to oil the gears as besides giving dust somewhere to stick, it can be spread onto the optical surface and cause future print distortion.

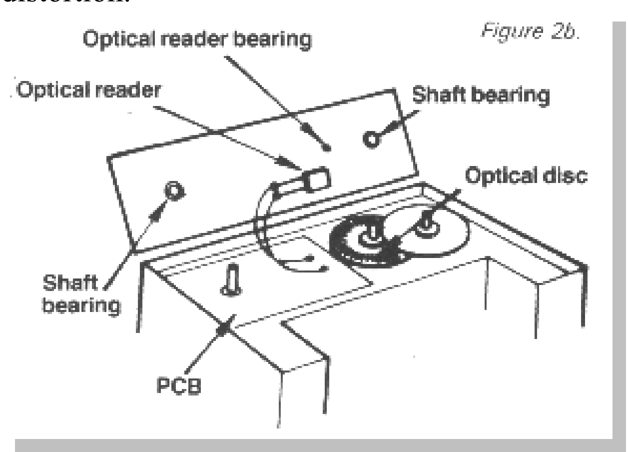


Figure 2b.

A very small dab of butter may be placed in the shaft bearings, but remember no oil. The gear teeth my be lubricated with a little graphite, rub a 2B pencil lead lightly over the gear teeth, remove excess with the paint brush. Replace the base plate taking care to ensure that all three shafts are correctly replaced in their respective bearings and then secure the plate in position with the two small screws in the middle.

If you have found the above task difficult then replace the two longer screws and do not go any further. Successful servicing should produce printer output that is correctly aligned.

Test the printer

The printer should now be tested to ensure that it is in fact functioning correctly. If the printer fails to operate, take the base off again and recheck that the reader wires have not been broken and that the optical disc is clean and undamaged.

Assuming that you wish to continue and that the printer still works, we can now attempt stage two.

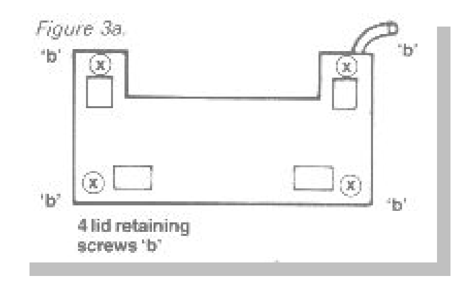


Figure 3a.

Remove the paper carrier and turn the printer upside down.

Remove the long 'b' screws shown in figure 3a and stand the printer back upright with the stylus aperture facing you.

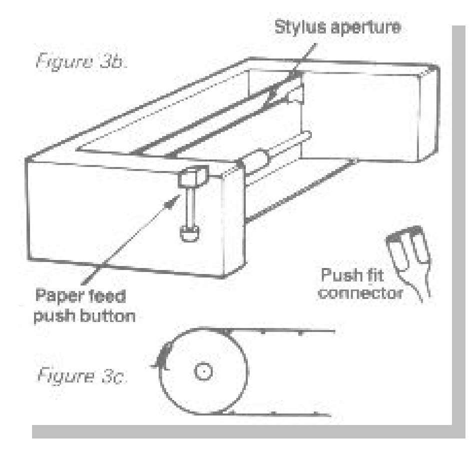


Figure 3b.

Figure 3c.

Lift the top cover a 6mm away from the base, inside the stylus aperture gap will be the push fit connector shown in figure 3b. This has to be disconnected by pulling the connector with pliers away from the lug in the lid.

A flat small screwdriver may he used to lever the connector apart if in difficulty but do please exercise restraint and do not use excessive force. When the connection has been broken, I hope not literally, then take the top casing away. The whole of the printer mechanism should be in full view now so a few more words of warning before we continue.

The toothed rubber band carrying the stylii

should not be dismantled; clean the band in place. The stylii are small and very loseable so keep a close watch on them, notice that the top of the stylus is shiny where it rubs the power return strip in the lid.
Use the brush to clean the inside of the lid and pay particular attention to the power return strip, clean thoroughly and make sure that there are no hairs left behind from the brush. Apply a very small dab of butter to the shaft bearings and put the lid safely to one side.
Take careful note of the way the paper feed switch is positioned, if you are going to make a mistake on reassembly it is likely to be this piece round the wrong way. Carefully brush all the dirt away from each component, take your time and do not hurry and remember that to remove most of the dirt is about all you can hope for, many parts are inaccessible.
I must admit that I have very lightly greased the gears in the upper compartment, but this is not strictly necessary and may speed up the time for the next service.
Carefully replace the push button lever, ensure the stylii are in a trailing position on the drive band spigot - figure 3c - and replace the covet to within 6mm.
Now we have reached the last difficult task, to replace the pushfit connector. Widen the gap slightly and using the sharp nose pliers, push the two halves of the connector together using a lot of care and patience.
The lid must now be pushed forward to ensure clearance of the mica paper cover on the right hand side of the stylus aperture. Replace the plug cable lead into its slot, it will probably have fallen out by now, and looking down over the top of the lid use a pencil point to maneuver the paper feed button into alignment with its location hole in the lid.
The two halves of the assembly can now be eased together, again we are at a delicate stage, do not force it, if there is an obstruction simply pull apart by 6mm and restart the finial assembly procedure.
The four long screws can now be replaced, do not overtighten, and the unit tested. Once a technique has been developed for servicing the printer it becomes quite easy, but it still needs care if the printer is not to be permanently damaged.
WARNING: The following issue of Your Computer contained a warning about using butter as a lubricant. It is better to use vasaline if lubrication is required, butter will attract dirt (and probably smell too!).
Jim Grimwood

Deutsch

Hier werden einige Reinigungstips sowie Reparaturtricks für den ZX-Printer beschrieben, die im Netz gar nicht so leicht zu finden sind. Nachdem diese Drucker inzwischen beinahe 30 jahre alt sind, ist es durchaus sinnvoll kleinere Fehler zu beseitigen statt später auf unlösbare Probleme zu stoßen. Auch wenn der Drucker ein sehr simples Design hat, der ihn für Jahre funktionsfähig hält, ist er dennoch nicht wartungsfrei ausgelegt.
Die Informationen entstammen anscheinend dem Service Manual.
Wichtig ist vor allem dass alle mechanischen Teile sauber und geschmiert sind

Ein Traum von einem Spectrum

Das letzte Spectrumtreffen war mal wieder – wie immer – ein voller Erfolg. Jedoch war es diesmal etwas anders. Ich hatte meine Hardware ausgepackt und angeschlossen. Immer wieder kam noch einer und wurde herzlichst begrüßt. Doch da kamen zwei junge Männer, die sich als Klaus und Manfred vorstellten. Sie wären schon immer begeisterte Anhänger des Spectrums gewesen, waren aber nie auf einem Clubtreffen. Das wollten sie hiermit nachholen, aber sie wollten nicht mit leeren Händen kommen. Das, was sie gemacht haben, wollten sie uns mal vorstellen. Natürlich waren alle Anwesenden daran interessiert, was die Beiden zu zeigen hätten. Zuerst stellte sich der Klaus vor, der der Hardwarespezialist war. Hier nun sein Vortrag:
Tja, liebe Spectrumfreunde, wie schon gesagt,

wir hatten uns Gedanken gemacht, wie wir unseren Spectrum an die moderne Zeit, mit modernen Bauelementen anpassen könnten. Als Ergebnis kam ein Gerät heraus, dass wir Spectrum 512 M nennen. Im Gehäuse ist erstmal ein ganz normaler Spectrum 128 K eingebaut, mit der kompletten Schnittstelle, damit jeder seine eigene Hardware ganz normal anschließen kann. Und jetzt kommt die Neuerung dazu. Wir haben ein ganzes Jahr daran gearbeitet. Der Manfred als Softwarespezialist und ich. Unser „Neuer" hat also, wie der Name es schon sagt, 512 MB Speicherplatz als RAM. Dazu haben wir eine Festplatte, von der aber nur 20 GB genutzt werden. Wir wollen ja nicht abheben und den kommerziellen PCs keine Konkurrenz bieten. Wir sind ja sowieso die Besten (ein Lacher!!). Wir dachten uns, da ja die Programme von der Speichergröße sich immer nur im k-Bereich bewegen, müsste der Speicher auch für größere Datenmengen vollkommen ausreichen. Was nun die unterschiedlichsten Betriebssysteme angeht, haben wir es uns nicht leicht gemacht. Unser neues 512 M-System ist äußerst flexibel. Es lassen sich hoffentlich alle gängigen Systeme anschließen. Unser Hauptaugenmerk haben wir auf das viel genutzte MB 02 und auf Beta-Disk gelegt. Aber auch alle anderen Systeme müssten problemlos laufen. Nur die beiden genannten sind in unserem System eingebunden. Egal ob Plus D oder andere Systeme, der ROM braucht nur neu gebrannt zu werden. Da auch beim 512 M der komplette Bus rausgeführt ist, kann jeder wie gehabt auf System und Hardware zugreifen. Dazu sind natürlich 2 Diskettenlaufwerke, ein 5,25" und ein 3,5" LW. Die Unterlagen dazu können bei uns erworben werden. Natürlich kostenfrei, denn wir wollen mit unserem System keine Geschäfte machen. Nun weiter zur Hardware. Als Anschlüsse haben wir noch: einmal Joystick Kempston und Sinclair. Eine normale Druckerschnittstelle an der alle noch vorhandenen Nadeldrucker laufen müssten. Aber auch für die meisten Tintenstrahler haben wir einen Treiber entwickelt, der zumindest die normalen Funktionen eines Drucker unterstützt. Leider haben auch wir keine Möglichkeit gefunden, weder von Canon noch von HP, Unterlagen zu bekommen. Ich denke aber, mit den Grundfunktionen kann man gut leben und arbeiten. Nun, was ist noch neu am 512 M? Wir haben auf den Modulator als Fernsehausgang und auf die Bandein- und Ausgabe verzichtet. Denn dazu gibt es ja die Möglichkeit über den 128 K. Zur Bildschirmausgabe haben wir einen RGB-Anschluß und einen VGA-Anschluß. Mit letzterem kann auch die Bildschirmauflösung und die Farbqualität in Grenzen eingestellt werden. Und natürlich haben wir auch an die Musikfans gedacht. Eine Soundkarte ist integriert. Damit habt ihr die Möglichkeit Musiktitel zu laden und zu bearbeiten. Dazu ist auch ein Mixer und ein Equalizer vorhanden . Und dann ab in den Speicher. Als Tastatur mussten wir uns für eine PC-Tastatur entscheiden, auch der 128 K läuft damit. Und selbstverständlich gibt es eine Maus. Alle Programme sind dafür angepasst. Und was die Farbe angeht – wir haben uns auf einen Kompromiss geeinigt und uns für 128 Farben entschieden. Das reicht für alle gängigen Anwendungen voll aus.

Aber wie ihr seht, gibt es noch für alle die es interessiert, viel Handlungsbedarf. Ein Anschluss? Wer möchte ein Videointerface? Die Möglichkeit vom Internet wäre gegeben. Eine TV-Karte? Wer baut noch ein CD/DVD-Laufwerk ein? Also auf zu neuen Ufern... Nun möchte ich aber dem Manfred das Wort geben.

Ja, liebe Spectrumfreunde, die liebe Software. Ich habe versucht, so nahe wie nur irgend möglich am Original dran zu bleiben. Doch bei dem Umfang mussten oft Kompromisse eingegangen werden. Aber nicht zum Nachteil der Kompatibilität zum Original. Alle Anwendungsprogramme wurden überarbeitet und erheblich erweitert. Zum Teil mit neuen Funktionen. Da wäre das Paket der Büroprogramme. Textverarbeitung (Tasword II) Artstudio, Tabellenkalkulation, Dateiverwaltung, Adressverwaltung wurden angepaßt und können jetzt miteinander verbunden werden. Das heißt, Daten können von einem Programm ins andere übernommen werden. Da ich aber kein großer

Spielefan bin, bleibt für euch noch viel Spielraum im wahrsten Sinne des Wortes. Auch der Arbeitsbildschirm hat sich verändert. Über entsprechende Symbole kann nun auf alle Programme zugegriffen werden. Nur so nebenbei, man kann jetzt auch in Basic farbig plotten. Auch haben wir das Basic um einige Anweisungen, Befehle erweitert. Mehr logische Funktionen, ELSE, WINDOWS, INSTR, PRINT USING usw. sind jetzt möglich.

Doch noch ein Wort zum System. Es ist im Prinzip das Original. Die Grundidee ist erhalten geblieben. Das macht es für euch, die ihr mit dem Betriebssystem vertraut seid, leichter, eigene Ideen oder auch Korrekturen, denn ein Programm ist nie zu 100% fertig oder ohne Fehler, einzubauen. Also, wenn jemand einen Fehler entdeckt, egal ob System oder Anwendungsprogramm, sofort an mich oder an den Klaus eine Mail! Denn wir würden gerne die „Oberaufsicht“ behalten und alles koordinieren, damit das ganze System nicht aus dem Ruder läuft. Der Quellcode aller von mir bearbeiteten Programme ist für jeden Interessenten bei uns zu haben. Das gleiche gilt auch für die Hardware. Wer was Neues zu bieten hat, möglichst ausgereift, bitte bei mir melden. Es gibt auch eine PDF Datei mit einer Erläuterung aller Änderungen und Neuheiten. Man braucht also nicht lange zu probieren, um alles zu erforschen.

Nun, jetzt zu Verfügbarkeit des ganzen. Wir haben genügend Bauelemente wie Prozessoren, RAM und andere Spezialbauteile. Wir haben aber darauf geachtet, möglichst mit Standardbauteilen auszukommen. Nun, das alles gibt es nicht zu Nulltarif, denn es finden sich keine Sponsoren, leider! Das Layout und die Hauptplatine haben wir selbst entworfen und in einer Firma die erste Platine, die natürlich noch voller Fehler war, herstellen lassen. Doch jetzt ist sie, denke ich, ausgereift. Wir bieten euch einen Bausatz für die geübten und ein Fertigpaket an. Das Komplettangebot liegt bei …..

….. Hallo aufstehen! Hast du schlecht geträumt? Ich finde mich zuerst gar nicht so zurecht. Meine Frau schüttelt mich. Hab ich eben geträumt? Ein Alptraum... nein, oder doch? Ja, es war doch alles nur ein Traum!! Schade, wirklich schade!

Hans Schmidt
Basdorf

English

Hans tells here about a dream he had. As expected, it is about a Spectrum meeting where a new Spectrum board was displayed.
I think, we all have dreams about enhanced Spectrum Hardware.

Teilung (forts.)

A short addition/explanation to 'Teilung' article.
I left the end open, this may have been too much for some. So here is the solution: the butler did it.

Roelof

In a standard long division, the divider is 'moving' to the right along the decimals of the dividend. In MC however it is easier to move the dividend to the left instead. So we need an extra register 'on the left side' (which will be 'A'), to catch the bits that are shifted out of HL. The ADD HL,HL : RLA does this bit. Note that HL is empty after 16 shifts, and therefore also can be used to store the quotient.
Now dividing a binary digit can maximal result in 1, which makes that dividing comes down to subtracting. The instruction CP C checks whether we can divide or not. The resulting bit must be moved into the quotient (in casu HL), this is done by INC L. This changes the zero that was created in bit0 by the ADD HL,HL into an '1', In such case the real subtraction must be performed also.

```
;
***************************************
; division  16bit/8bit = 16bit
;
```

```
**************************************
        ORG  40000
        DUMP 40000

start   LD   HL,dividend
        LD   C,divisor
        LD   B,16       ;counter for nr of bits
        XOR  A                  ;clear A and C-flag
;-------
div1    ADD  HL,HL  ;shift dividend 1 to left,
        RLA         ;       these bits go into A
        JR   C,div1a    ;AN         OVERFLOW
MIGHT OCCUR ALREADY!
        CP   C          ;test       for       possible
subtraction
        JR   C,div2     ;next round if impossible
div1a   SUB  C                  ;subtract
        INC  L          ;move "1" into quotient
div2    DJNZ div1       ;loop 16 times for a 16 bit
dividend
;-------
        LD  B,H                 ;make    the    result
printable
        LD  C,L
        RET
```

The line with the remark "AN OVERFLOW...." is missing in ALL examples I could find on the subject, notwithstanding that it quite well is possible to shift a valid bit into oblivion there!

Speccy Games after 1993 Pt 9

Games of the ex-Czechoslovakian Republic

Before introducing the games, first some sentences about the ex-Czechoslovakian hardvers.

The Didaktik clones produced by *Didaktik Skalica Ltd.* were the most popular here. Didaktik Gama series had 80K RAM, and Didaktik M and Kompakt contained 48K memory. Thanks to Russian ICs, these machines were close in compatibility to the Russian clones, rather than to the original Spectrums.

This company also developed a disk system based on MS-DOS, they named to D40 (5,25"/360K) and D80 (3,5"/720K).

Until 1995, 128K machines were not widespread, but after they became more common due to the amateurs, who tuned-up the original machines. Some of them even were expanded the memory to 320K.

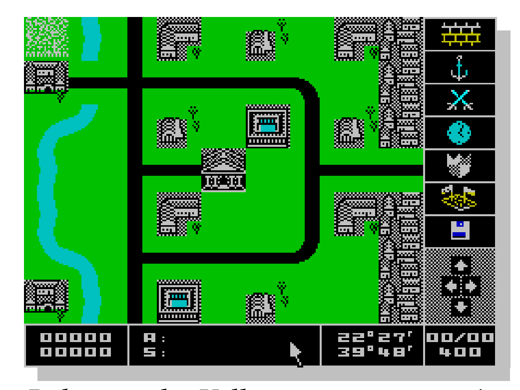
48/80K machines also often enhanced with *Melodik* and *Best* AY-interfaces.

An another later development is the *MB-02+* disk interface, which is using 1,8 megabytes 3,5" disks. Unfortunately, was released to late for widespreading.

After all, one can though, since in the *ex-Czechoslovakian Republic*'s territory relatively lately appeared the ZX Spectrum clones, thus after 1993 also actively developed newer and newer games.

It is unfortunately untrue. Until 1993, nice quantity games were produced by *Microtech Systems*, *Proxima Software* and *Ultrasoft.* However, in 1993 was clearly perceptible the decline, but still were born some remarkable works.

Because of disk systems, the opportunity was open to born of the complex, mega-games such released in the ex-USSR. Despite this fact, this never happened, maybe it was because of the short time what the Speccy lived here. Tape games often had disk versions, but except of faster loading, they did not offer any other extras. And because of the Didaktik clones, some games here also became hardware dependant.

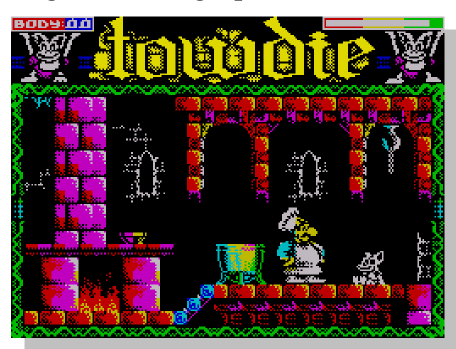


Peloponeska Valka: go to antiquity!

The Czech Proxima in 1994 gave out his last

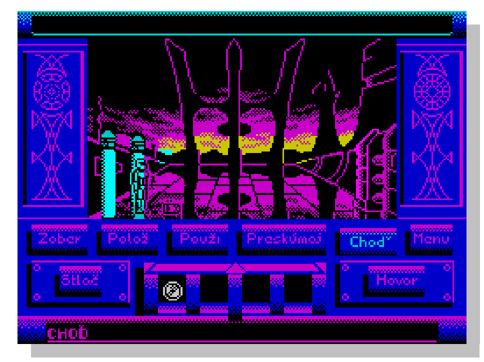
program, *Peloponeska Valka*. This menu driven strategic game guides us to the antique ages. All their programs now Public Domain.

The Slovakian Ultrasoft lasted a bit longer. In 1994 they came out with a nice, colourful Dizzy-clone, called *Towdie*. It soon became the favourite game among Spectrum fans.



Towdie: was a big hit

In 1994 *Quadrax*, a logical game was also released. Even now from *Sintech* in Germany can be obtained on cassettes. The two authors of the game made the PC-version also, which become similarly loved just as the original.



Twilight: Krajina Tienov

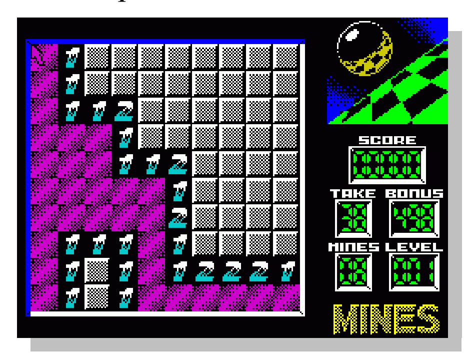
The really big shot stays for the end. In 1995 *Twilight: Krajina Tienov* (*The Lands of Shadows*) came out. This adventure is very similar to the modern Russian games: intro, outro and nice graphics. No wonder, it is 300K long. I guess, I can say: it is one of the top quality European ZX games. Fatality was cracked it, translated into Russian, and adopted to TR-DOS - as was mentioned at the Russian part. Must to mention, that is one of the few Spectrum games, which contains drawn (not generated) background graphics.

NOP tally is the shortening of *No Operation* group from *Mlada Boleslav*. The two main members are brothers, *Jan* (*Art* - gfx) and *Jakub Flaska* (*Matlas* - coding). *Scalex* (*Miroslav Hlavcka*) is also helped them in sound editing.

They were quite active on Spectrum, made some crackings, different demos, user programs as well games.

The most well-known work is *Color Draw* by them, which is a graphics editor for multicolor screens. *Mega Screen Scrunger* a screen compressor, decreasing up to 50% the Spectrum screen sizes averagely. With the help of *BCat*, Beta-Disk can be controlled with a similar graphical interface, like the Atari ST had.

Their games are not realising new ideas, but presenting very attractive graphics in Spectrum terms. *Brutal Worms* is a classical snake game made in 1994. Although it has a curiosity: can be played with four players simultaneously. *Mines* is a very colourful Minesweeper game. At last, *Yaggoo - The Numeral Madness* yet again was a cute Minesweeper clone.



Mines: colorful Minesweeper

KVL Corp was appeared in the early 1990's and until 1995 producing demos and games. *Karel*'s and *Lukas*' last game is titled *Boovie* in 1994. This logical-arcade game was the renewed version of their previous *Flappy* game. They came out with Boovie on PC in 1998.

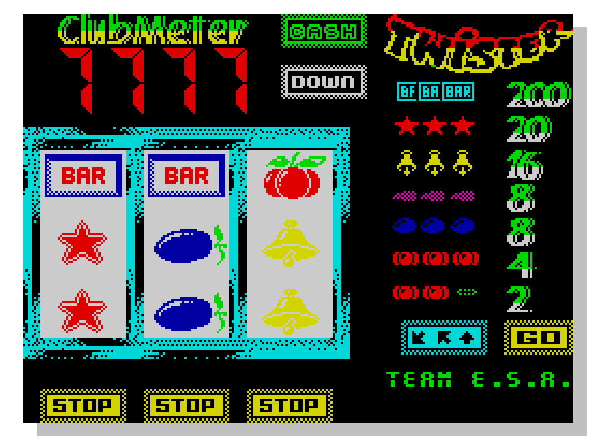


Boovie: last KVL game

At present, they are managing *Future Games* company with 22 employments, with mainly gamemaking profile for the PC.

E.S.A. (*Excellent Spectrum Aces*) group (*Factor 6*, *Tuleby*, *Max* and *Cri-Cri*) joined in 1994. Beside the demos and sound progs they made some games in the same year.

Black Man is a shooter, a Cop Out style clone. *Dice* is a logical game with dices. And *Letris 2* is a further development of the well-known Tetris, with lettered squares. Now some words about their later games...



Twister Fruit Machine: surprise of Doxycon

Firstly they introduced the logical game *Axis* in *Prague* in *UmCon'97* party, which can be controlled by Amiga mouse only. In the same year, *Piggy* (Dizzy-clone) was introduced to public in *Doxycon*. Big surprise of Doxycon'98 was *Twister Fruit Machine*, an electric gambling simulation game.

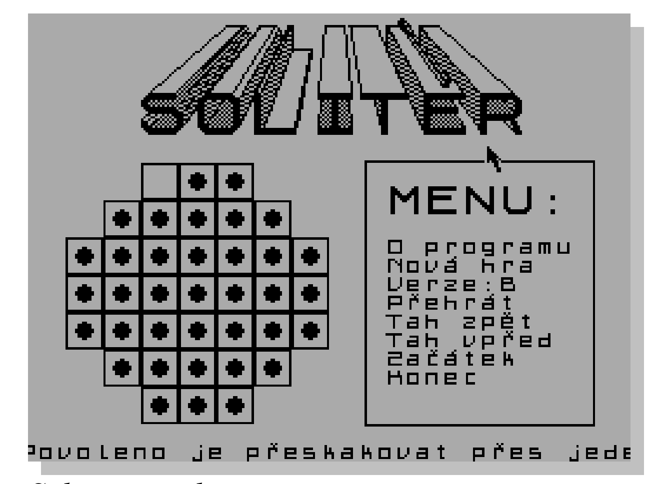
On the next Doxycon, they announced the second episode of KVL's game, *Boovie 2*. Very probably KVL still do not know anything about this sequel...

Another games by the group: *Mini Piskworks*, a quite unplayable clone of *Raxoft*'s *Piskworks* game. Their text Czech language adventure was titled *Doxy*.

They had personal relationship with No Operation.

After leaving the Spectrum, some games also appeared with E.S.A. label for Amiga.

Oldsoft name is covers *Zdnek Stary*. He joined in (and also left) the development of Spectrum, Didaktik games in the early 90's. Beside his utilies (*Kecal 2* and *My Copy*) and demos he released a *Soliter* game in 1994.



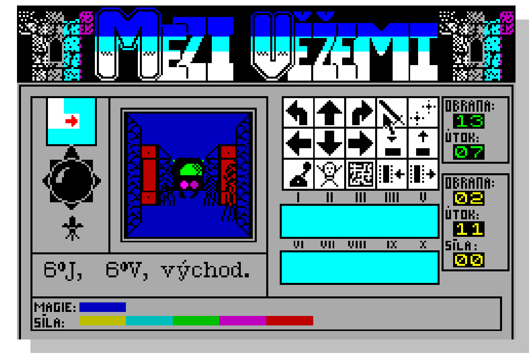
Soliter: simple appearance

The game is black and white, menu driven and has a special loader. It was written in Assembler and can be downloaded along with the source code from his website.

One of the members of 7Gods team, *Mr. Ped* was written his game in 1995 within 50 minutes, which is entitled *Descent*. The Basic game itself quite forgettable.

It is far more can be called to an invitation to the *Demobit'96* party - as its text suggests. By the way, the group was active on Spectrum during the mid 90's.

+Gama Software was released only one game, *Mezi Vezemi*. It is done individually by +Gama (nowadays known as *Dex*), only the music was asked from Factor 6, which was so derived from *Turrican Demo*.



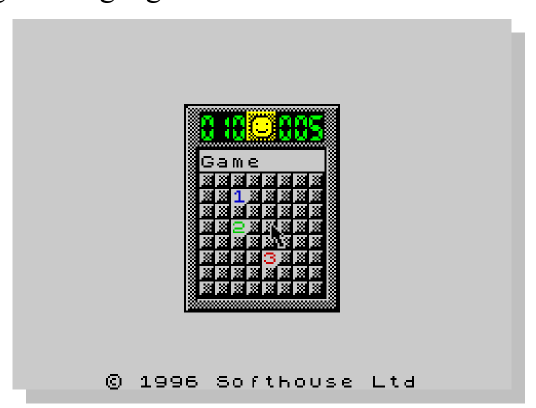
Mezi Vezemi: 3D labirynth

This one is a labyrinth game, and not only ZX128, but also Didaktik compatible.

+Gama is still an enthusiast Spectrum developer, he had written some utilies for the MB-02+ as well an *Apple I* emulator for the Spectrum. The high quality *ZX Magazin* is also can connected to his name.

Softhouse Ltd. (*Peter Turanyi*) made the most different programs since 1989.

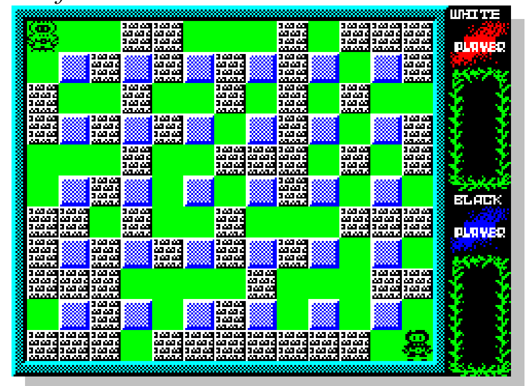
Database, word processors, educational progs as well games came from him. And they are in English language.



Minesweper: a'la Windows

Influence of *Windows* is very significant on his works: *Minesweeper* (1996) and *Solitaire* (1997) are very close in look to their *Microsoft* ancestors. In this context it is an unconditional respect!

When got married, also suspended developing ZX games. Good news: he wants to release some new games: *Alley Cat*, *Wheel of Fortune* and *Turf and Stake*.



Ugly Blaster: 2 palyers game

The common game of Stupidius and MGS Software, *Ugly Blaster* was made in 1997. Nothing special, a simple logical game. But the loader is not so common: after an MS-DOS style boot procedure a Windows 3.1 imitation seen with network login. Its intro is also a separate, demo-style part.

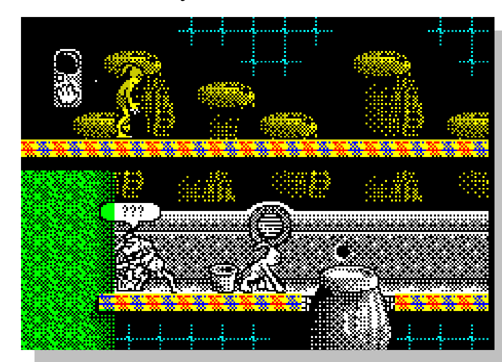
Thomas Vasko in his *Sea - The War of the Ocean* game, which was released in 2001 said, this program is the last Spectrum game. This statement was revised by himself, as he was written a newer game titled *Tunneller Raider 2079* in 2002.

The young man, who is living in the Czech Republic and his mother tongue is Hungarian, was writing his programmes on Didaktik clones.

All games (the above mentioned excepted) were born in 2001, and all of them was inspired by their PC variants.

Beside incompatibility, the games are also slow. Maybe written in Basic? His another games: *Hexagonia* and *Sokoban*. He released a drawing program in the very same year too.

Total Computer Group take the task of the bridge between East and West: they are translating games from Russian to English (and Czech). Beside that, they converting them to tape and the Czech and Slovakian D40/D480 and MB-02 disk systems.



Abe's Mission: nice animations

Abe's Mission - Escape is the adaptation of the PC and PS1 game for the Spectrum. The game -which has very positive feedbacks from the actual ZX press - is freeware, although planned to release as a commercial product initially in Russia as the winner of the Your Game contest in 2002.

Dizzy X (Journey to Russia) is originally a game of *Speed Code* from 1994 - as mentioned at the

Russian games part. The game was released both in 48K and 128K versions. The Russian *Dmytro Gryshchenko* was made the English translation only of the 48K game. So TCG was mixed the code of 128K version and the text of the 48K. The result: a full, English game with pleasant tune, intro and outro.

Further games were or being in progress of translating, but they came before the 1993 era.

And now about their own games. *Party Worms* is a conversion of the Amiga game *Dune 3 - Achtung Die Kurve*. Main rule, that playing with maximum five worms do not touch the walls or each other's. So it is offers plus one more player as the similar game of No Operation.

Falldown Forever and *Vladimira* are the fruit of year 2003 international Mini Game Compo. First one is a 1K arcade, the last one is a 4K long RPG.

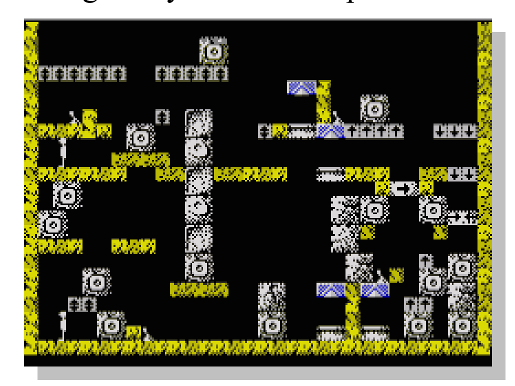
Zero Team (formed in the end of 1995) is promising his R-Type like game for ages. *Operation Cyberia* is a two-player shoot'em'up with five levels, great gfx, intro and outro. One day it will be finished... as their homepage said. But since 2004 even the homepage remain intact. Those, who want to download the demoversion of the game from the website, I must make them disappointed: it is not there.

About spreading of Czech and Slovakian programs I have quite little informations. On thing is sure: J.H.C.S. (Jan Hanousek Computer Software) located in Prague takes active participation in it in the mid 90's. It was a typical swapping job, although completely made by the agreement of authors (and with paying royalties for them). These were advertised in the computing press, or he simply sent them for reviewing. Beside these methods, also advertised himself in the games: lots of them contain his postal address before the title screen.

At present, Jan is directing the *DreamWorx* company, which offers full scale of Internet services including hosting, webdesign, and code, graphics optimisation.

In modern days, Czech and Slovakian programs can be obtained by the German Sintech situated in Filderstadt - as partly mentioned.

Thomas Eberle get in contact with Ulrasoft, Proxima and No Operation in the 90's. Ultrasoft sent one copy from their each game, *Kliatba Noci* (1993), Quadrax and Twilight. Twilight was Slovak language only, so totally unusable for those, who do not speak this language. So Thomas began to sell the first two games. The Slovakian partner was translated the instructions and sent a little quantity from the games. Sintech was corrected the informations and started distributing - only on classic tapes.



Quadrax: also bought on casette

Proxima was offered various utilies beside the games. Cassette inlays were provided by the Czech company, the German partner copied the tapes. But all of those year 1993 or before released games. So not belonging strictly to the theme of this article.

No Operation was distributed their Color Draw program through Sintech. This was a special version made for Sintech.

Weblinks:

KVL Corp: http://www.futuregames.cz/kvl/
E.S.A: http://esa.webz.cz/index2en.htm
Oldsoft: http://www.zdenekstary.info/
+Gama: http://zxm.speccy.cz/
Softhouse:
http://softhouse.speccy.cz/index_en.htm
TCG: http://tcg.speccy.cz/
Zero Team: http://www.zeroteam.sk/
J.H.C.S.: http://dreamworx.cz/
Sintech: http://www.sintech-shop.com

To be continued... Richard Tarjan

WEISST DU MIT WEM SICH DEIN SPECTRUM HEUTE NACHT TRIFFT?

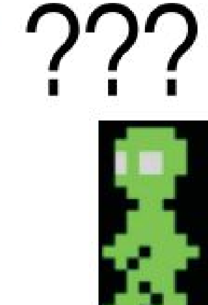
???  ???

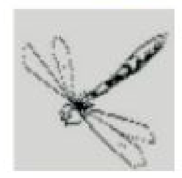


???



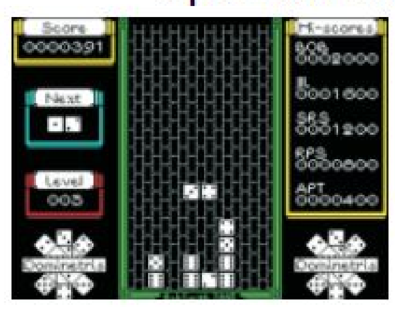


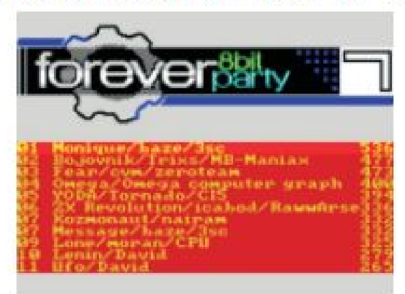




SCENE+

Spectrum-Entertainment starts here...







Einziges Spectrum Tape/Disk/Tap-Magazin
+D/Disciple, Opus, MB02, Tape oder .TAP Download
in Deutsch und Englisch

Erhältlich vom:

Scene+ Redakton, Mirko Seidel Neenstetter Str. 20, 89183 Breitingen
http://www.speccy-scene.de/ e-mail: ms-256-email@gmx.de
EIN MAGAZIN DES SPECTRUM-USER-CLUB, GERMANY



REPERATUR, ZUBEHÖR & ERSTATZTEILE



DEUTSCHLAND

SINTECH.DE LTD
Gastäckerstr. 23
70794 Filderstadt
www.sintech-shop.de



CZECH REPUBLIC

SINTECH.CZ LTD
Masarykova 767
69801 Veseli nad Moravou
www.sintech-shop.cz



UNITED KINGDOM

SINTECH.UK LTD
1 Moorthen Court, Quedgeley
Gloucester, GL2 4LE
www.sintech-shop.co.uk

SINTECH ist ein weltweiter Vertrieb —von Hard-und Software für fast alle Systeme. Sie finden uns in Filderstadt, südlich von Stuttgart. Desweiteren betreiben wir Niederlassungen in der Tschechien und in Großbritannien.

Unser Online-Shop ist mit all unseren Produkten versehen.

Wir schwimmen mal gegen den Strom – mal mit. aber stehen immer für Spectrumfreude pur.

Wann schauen Sie vorbei?



www.sintech-shop.com